SUPER GAMEPOWER

PARASITE EVE (P.STATION) CHEGOU!

www.sgp.com.br
Nº 50 - R$ 4,00
NOVA CULTURAL

CAPOEIRA NO P.STATION

TEKKEN 3

PRÉ-ESTRÉIA ESPECIAL

MORTAL KOMBAT 4

(PARA N64 E P.STATION)

DETONADOS:

KLONOA (P.STATION)

BURNING RANGERS (SATURN)

1080° SNOWBOARDING (NINTENDO 64)

THE KING OF FIGHTERS '97 (SATURN)

REAL BOUT 2 (NEO GEO)

RED BARON II (PC)

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ISSN 0104-611X
9 770104 611006 06412
000050

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

MAIS PÁGINAS!

61 SUPERJOGOS!

II OSCAR DO VIDEOGAME

ESPECIAL: A VERDADE SOBRE OS JOGOS PIRATAS

Sua paixão
foi cor
Nintendo 64
Super Nintendo
EDIÇÃO ESPECIAL
NINTENDO FUTEBOL 98
Nintendo
by gradiente
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
™, ® e o logo "N" 3D são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1991, 1996 Nintendo of America Inc. • International SuperStar Soccer™ é marca registrada da Konami Co Ltd. © 1995, 1997 Konami Co Ltd.
Todos os direitos reservados. * Nas versões SNES e N64 da Edição Especial Nintendo Futebol 98 o controller dourado substitui o original. Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus.

pelo futebol respondida.

Enfim todas as torcidas vão se apaixonar pelo mesmo time: o time da Nintendo. É a Edição Especial Nintendo Futebol 98. Você compra um Nintendo 64 ou Super Nintendo e leva junto o melhor game de futebol de todos os tempos, um exclusivo controller dourado e a oportunidade de jogar uma copa inteirinha na sua casa. Futebol não se joga mais só com o pé. Promoção por tempo limitado.

SUMÁRIO

JOGOS DESTA EDIÇÃO

N64

1080° Snowboarding	50
G.A.S.P.	24
Gex 64	20
Mortal Kombat 4	16
Puzzdarma	45
Rampage World Tour	22
World Cup '98	17

SATURN

Burning Rangers	60
J-League Striker of Fire	52
The House of the Dead	28
The King of Fighters '97	26

P.STATION

Akuji the Heartless	18
Batman and Robin	21
Brave Fencer Musashiden	17
Bushido Blade 2	35
Colony Wars: Codename Vendetta	19
Command & Conquer Red Alert: Retaliation	20
Diablo	32
Klonoa	64
Legacy of Kain: Soul Reaver	19
Mortal Kombat 4	16
Micro Machines	44
NBA Shoot Out '98	48
Need for Speed III	49
Parasite Eve	38
Pitfall 3D	40
Real Robots Final Attack	45
Reboot	44
Rival School	18
Tekken 3	30
Tennis Arena	53
Tomorrow Never Dies	21
Xenogears	34
X-Men	45
X-Racing	44
World Cup '98	17

PC

Mageslayer	44
Outwars	19
Red Baron II	41
Star Trek Pinball	45
Ultim@te Race Pro	51
Urban Assault	21

NEO GEO

Metal Slug 2	42
Real Bout 2	46

MEGA

Mortal Kombat	72

SNES

Mortal Kombat	72

Ilustração de Capa: *ROKO*

SUPER GAMEPOWER

FESTA É COM A GENTE

Marjô e cia. completam 4 anos à frente de SuperGamePower. Veja retrospectiva na página 12 e o II Oscar do Videogame na página 10

O MELHOR DA SÉRIE

Tekken 3 chega para o P.Station e desbanca seus antecessores (pág.30)

METAL RENOVADO

Novas armas e personagens dão o tom em Metal Slug 2 (pág. 42)

A MORTE RONDA O SATURN

Clima de Resident Evil, pistola à la Virtua Cop: tudo isso está em The House of the Dead (pág. 28)

ESPORTE TOTAL 48

Need for Speed III honra o nome da série

CIRCUITO ABERTO 14

Quem se importa com os jogos piratas?

DETONADOS 60

Klonoa e Burning Rangers até o final

FLASHBACK 72

O primeiro jogo da série MK para 16 bits

PRÉ-ESTRÉIA 16

Finalmente, MK 4 vai dar as caras no P.Station e no Nintendo 64

PAINEL 44

A nova seção da SGP complementa as páginas de lançamentos

GOLPE FINAL 46

A segunda versão de Real Bout chega ao Neo Geo

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

P.STATION

Auto Destruct	58
Bust a Move: Dance and Rhythm and Action	55
Critical Depth	55
Gex: Enter the Gecko	56
Jet Moto 2	55
Nascar '98	57
NBA Live '98	59
Red Asphault	56
X-Men vs. Street Fighter EX Edition	54

NINTENDO 64

1080° Snowboarding	58
Yoshi's Story	59

ARCADE

Marvel vs. Capcom	54

SNES

Doom	54

PC

Abe's Oddysee	55

SATURN

Contra: Legacy of War	56
The King of Fighters '97	57

MEGA

Ultimate Mortal Kombat 3	57

SGP CARTAS

Se você faz parte deste mundo dos alucinados por videogame, parabéns. Você fez a sua parte colocando a **SuperGamePower** no topo das revistas de games e o Chefinho aqui, com o auxílio de sua equipe de feras, está fazendo a dele. O resultado é uma edição de arrebentar, com 2 brindes, mais páginas e um visual todo reformulado. Além disso, você vai conhecer o resultado do II Oscar do Videogame, concurso que encheu a redação de cartas dos leitores. GoldenEye 007 acabou faturando 3 estatuetas do Chefinho e a Rare, fabricante do jogo, vai ficar cheia de mim em suas estantes. Em outra matéria especial, damos uma palhinha de como foram os quatro anos de ***SuperGamePower***, mostrando quem fez sucesso durante esse tempo todo. Os jogos piratas estão em pauta no Circuito Aberto. E, no melhor da festa, as novidades em games, a adrenalina rola solta com 61 jogos presentes nas páginas da ***SGP***. Curta este presentão e prepare-se: mês que vem tem muito mais.

O CHEFE

BILL GAMES

Este mês vou deixá-los sem pergunta. Inspirado no Chefinho, vou partir para o monólogo. O assunto são os piratas. À primeira vista, quebram um grande galho. Mas, se pararmos para analisar, a questão fica um pouquinho mais complicada. Os fabricantes investem uma grana para desenvolver os jogos e consoles. Alguém atravessa com os piratas e o retorno não é o esperado. O cara que pagou impostos, gerou empregos, enfim, fez a roda da indústria girar, acaba deixando a grana pra quem só descobriu um jeitinho de copiar, sem criar nada. É verdade, eles saem bem mais em conta. Mas aí temos é de cair na alma dos copiadores oficiais, que jogam o preço de tudo nos céus. Que a garantia dos jogos oficiais não pese tanto no bolso da moçada que joga!

AKIRA E AGORA

A redação colaborou e este japinha não vai fazer papel de chato bem no mês de aniversário. A edição passada, número 49, saiu com poucos erros, para a minha felicidade. Um deles foi no nome do jogo Flying Dragon Twin, para Nintendo 64, rebatizado de Flying Dragon Tyin. Outro nome que foi grafado errado foi o do Captain Commando, do jogo Marvel Vs. Capcom, na página 39. Pra finalizar, o fabricante de Gex Enter The Gecko é a Crystal Dynamics. Feliz aniversário!!

PS: bomba de última hora. No especial 7, as dicas para os jogos Gran Turismo e Kirby's 3, anunciados na capa, não saíram. A de Gran Turismo está na edição 49 e a de Kirby's 3 sai no mês que vem.

SGP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Em ano de Copa do Mundo, até japonês e americano estão vestindo a camisa do Brasil. E o pessoal da Nika's Games, que faz aniversário junto com a *SGP*, resolveu premiar o desenho do mês com um Nintendo 64. "Sobrou" para o Adriano Barrozo Mendes, de Paranaguá, que leva o console pra casa

O leitor Cristiano Takeshi Suguitani, da capital paulista, deu azar. Ele mandou seu criativo desenho em um mês de concorrência acirrada. Faturou alguns votinhos, mas não o suficiente para levar o prêmio

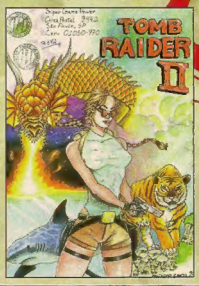
PREMIADO

A taça do mundo é nossa, com SuperGame não há quem possa, e eta esquadrão de ouro! Adriano Barrozo Mendes, de Paranaguá, PR, entrou no espírito da Copa e se deu bem: leva um Nintendo 64 pra casa

Renato Santos Nogueira, paulistano de 17 anos, faz parte do time dos adoradores de Spawn

O carioca Wildner Silva Bernardo, do Rio de Janeiro, teve o voto do Akira e do Chefe, mas acabou derrotado (prova de que o Chefe é um olímpico democrata!). Mande outros desenhos, Wildner, você ainda vai chegar lá!

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



Mais popular do que nunca, Lara Croft anda povoando também os sonhos do Baltazar Paprocki Neto, de São Paulo, capital

FAÇA ARTE COM E

Wolverine, cercado de suas belas e mortais heroínas, mostra as garras lá em Criciúma, Santa Catarina, terra do Rafael Frello Joaquim

O Paraná com a bola toda este mês! O Fabiano Soares dos Santos, de Maringá, levantou a bola do Final Fantasy VII

Marjorie Bros segundo a versão do Ivan Rodrigues, de Paranaguá, PR

Diretamente de Samambaia, no Distrito Federal, o João Paulo da Silva manda a foto da festa dos heróis dos games. Parece que alguém andou beliscando a Marjorie...

História em quadrinhos, filme e desenhos na SuperGamePower! Spawn continua em alta com a galera. O autor da obra acima é o Robson Silva de Melo, de São Paulo, SP (mais um!?!)

O Marcelo de Lima Machado, de Campinas, SP, anda sonhando com as heroínas de Mortal Kombat. Se depender dele, o uso do decote vai ser obrigatório

Para o carioca Leonardo Rocha da Cruz, Final Fantasy VII e SuperGamePower estão na frente de todo o resto

Henrique de França Souza, de São Paulo, SP, e o personagem criado por ele. Quanto ao King, veja a matéria nos lançamentos de Saturn

O eterno Mario Bros e o malvado Koopa, segundo o traço de Guilherme Vieira, de Miracatu, SP

ENERGIA.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

SGP CARTAS

ANIMAL!

O Reginaldo Schmidt, mais conhecido como Preto pela galera do bairro dele, cruzou a linha de chegada da pista Wario Stadium, de **Mario Kart 64**, em 17 segundos e 60 centésimos. Impossível? O esquema é o seguinte: salte o primeiro morro e, no ar, vire para a esquerda. Você vai cair em outro pedaço da pista. Salte o morro seguinte e vire à esquerda, também no ar. Aí é só seguir e receber a bandeirada. Com essa dica a ***SGP*** encerra a competição dos recordes de **Mario Kart 64**.

SGP responde

Oi, pessoal. Estou na última estrela de **Mario 64**. Não consigo pegar a estrela do Course 4, em que tenho de montar o boneco de neve. Vocês poderiam me ajudar?

Marcos Bastos
São José dos Campos, SP

MB: ***pra começar, Marcos, encontre a cabeça do boneco e corra o mais rápido que puder até o corpo do dele. Não se preocupe em pegar a cabeça, pois ela vai seguir você. Quando encontrar o corpo, pare ao lado dele e encaixe.***

Oi, pessoal. Estou me matando para encontrar o Doom Book em **Resident Evil**. Eu imploro, me ajudem!

Ronyclay de Souza
São Paulo, SP

MK: ***o primeiro Doom Book está na porta em frente à sala dos quadros (a chave para abrir esta porta você deve pegar depois de enfrentar a planta). O segundo Doom Book você pega depois de enfrentar a aranha gigante. Para pegá-lo, use a Crank nas aberturas da parede e corra da bola.***

Gostaria de tirar algumas dúvidas sobre o mundo escondido atrás da cachoeira em **Diddy Kong Racing**. Há alguma passagem secreta na corrida contra o Dragão voador? Quantos balões pode-se conseguir durante todo o jogo?

Vitor de Aguiar
Salvador, BA

MB: ***Vitor, não há passagem secreta. Para vencer o dragão, você tem de encarnar um Ayrton Senna ou Nelson Piquet, quer dizer, tem de ser um bom piloto. Não bata em árvores e nem nas colunas de pedra dentro da caverna. Quanto ao número de balões que você pode conseguir, são 49 ao todo.***

Os 10 mais procurados

SuperGamePower **inaugura este mês a seção dos 10 jogos mais procurados para locação no Brasil. Na nossa primeira pesquisa, os jogos para o Nintendo 64 mostram que estão no topo das preferências do público. GoldenEye 007 é o game mais procurado do momento, seguido de perto por Resident Evil 2. O P.Station entra com um segundo jogo na lista, o faladíssimo Tomb Raider 2. O Saturn entra apenas com a conversão de X-Men vs. Street Fighter e o SNes aparece com Street Alpha 2. No resto da lista só dá Nintendo 64. Destaque para os jogos de futebol Fifa 98 e International SuperStar Soccer 64. Mês que vem tem mais.**

	Jogo	Console	Gênero
1	GoldenEye 007	Nintendo 64	ação
2	Resident Evil 2	P.Station	ação
3	Fifa '98	Nintendo 64	esporte
4	ISSS 64	Nintendo 64	esporte
5	Tomb Raider 2	P.Station	ação
6	Nagano Winter Olympic	Nintendo 64	esporte
7	Yoshi's Story	Nintendo 64	ação
8	X-Men vs. Street Fighter	Saturn	luta
9	Street Fighter Alpha 2	SNes	luta
10	WCW vs. NWO	Nintendo 64	luta

Fontes: em São Paulo, Tilt's (011) 5583-3468, Game For Us (011) 212-9726, MS Games (011) 864-5083; em Curitiba, Videoteka (041) 262-7581; no Rio de Janeiro, Game Palace (021) 430-7146; em Salvador, Só Games (071) 240-6353

www.sgp.com.br

sgp na rede

Como se acaba com a Emerald Weapon em Final Fantasy VII?

Jan
mvan@uol.com.br

MK: *Vamos lá, Jan. Deixe todos os personagens no level 99. Você vai usar as matérias Knight of Rounds, Shield e Quadra Magic junto com Demi e Phoenix. Todas as matérias devem estar no nível Master, de preferência em todos os personagens. Se não for possível, pelo menos o primeiro personagem deve estar com as matérias no nível Master. Fora isso, muito Megaelixir e muita sorte.*

Não consegui fazer a manha de abrir o armário da sala escura. Não consigo achar o zumbi que tem a chave.

Winston Catalão
lcassis@innet.psi.br

MK: *inicie o jogo, Winston, e siga até a escada (aquela que fica perto da entrada da delegacia) sem pegar nenhum item. Se fizer isso certo, o zumbi estará lá. É só detoná-lo e pegar a chave.*

Eu, que sou um leitor fiel à SGP desde que ela ainda era SuperGame e existia o Clube do Chefe, faço uma previsão: daqui a cinco anos, precisamente na edição de setembro, a *SGP* estará publicando o lançamento do meu jogo. É isso mesmo! Espero que até lá vocês estejam firmes nas bancas e possam comemorar comigo esse jogo que será orgulhosamente brasileiro.

Rodrigues
rodrigues@sidenet.com.br

MB: *cinco anos tudo bem... Agora, não vale atrasar, senão o Chefe não vai nem conseguir levantar da cadeira para comemorar. Se hoje ele já está todo entrevado, imagina daqui uns anos...*

Como faço para ficar no Ranking A em Resident Evil 2?

Israel
israelfe@ata.nutecnet.com.br

MK: *para pegar Ranking A é só terminar o jogo sem salvar e sem usar spray e armas infinitas como a Rocket Launcher.*

O MURO DA MARJÔ

Marjorie: *invadindo as ruas do Taboão da Serra*

Nunca se viu a Marjô tão emocionada! Quando descobriu que seu primeiro pôster estava estampado num muro na rua Miquelina Crithilo, em Taboão da Serra, SP, Marjô não conteve as lágrimas. A obra deu trabalho, mas o autor, Paulinho Herculano, já está acostumado: junto com os amigos já pixou outros dois painéis no mesmo muro, que pertence a sua vizinha. Agora Marjô faz companhia a ele e seus amigos aos sábados, quando a turma se reúne, e é mais conhecida como "nossa namorada".

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em *SGP*.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

CLASSIFICADOS

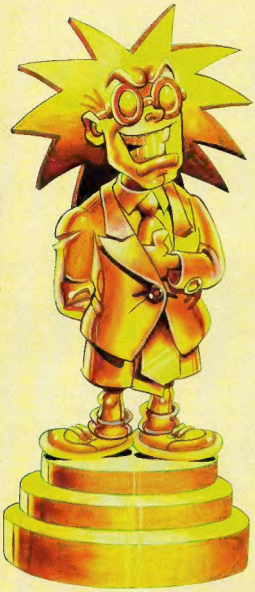
Vendo **um SNes** com **nove cartuchos** e **dois controles**. R$ 200,00. Ou troco por **um Nintendo 64** ou **P.Station**. Tratar com Augusto, (034) 631-2067, Ibiá, MG.

Vendo **um Mega Drive** com **três cartuchos** e **dois controles**. R$ 220,00. Vendo também **um Nintendinho** com **um cartucho**, **um controle** e **uma pistola**. R$ 150,00. Ou troco os **dois consoles** por **um Nintendo 64**. Tratar com Deoclécio, (011) 6956-6142, São Paulo, SP.

Troco **um Nintendo 64** com **três cartuchos**, **dois controles** e **RumblePak** por um **P.Station** com um ou **dois controles** e **dez CDs**. Tratar com Fernando, (011) 460-2265, Mogi das Cruzes, SP.

Vendo **Mega Drive III** com **dois controles** e **um cartucho**. R$ 60,00. Tratar com Márcio, (011) 6991-5085, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com **dois controles**, **dois cartuchos** e **dois Memory Cards**. R$ 600,00. Tratar com Ramatuel, (011) 6953-8978, São Paulo.



II OSCAR DO VIDEOGAME

GoldenEye 007 curte uma de Titanic e leva os principais prêmios do ano. Escolha de leitores e redação coincide em 7 categorias, inclusive melhor jogo

Unanimidade mesmo, só a Sheeva: pelo segundo ano consecutivo a moça dos quatro braços, da série Mortal Kombat, saiu com o Oscar de Mais Feia do videogame. Final Fantasy VII foi outro que mostrou estar em alta, levando o prêmio de Melhor Roteiro. As maiores novidades do pedaço ficaram por conta de Bust a Move, prêmio da redação de Game Mais Original, e de Ada Wong, de Resident Evil 2, que divide com Lara Croft o prêmio de Mais Sensual

MELHOR JOGO DO ANO

***SGP*/Leitor**

GoldenEye 007

Bond, James Bond é preferência nacional. A Marjorie, cabo eleitoral de carteirinha, que o diga. Mas não pensem que GoldenEye levou a estatueta apenas pelos atributos físicos de seu herói. O jogo é animal: muita ação, tiro e uma vilã estonteante, coroados pela potência do Nintendo 64.

GAME MAIS ORIGINAL

SGP

Bust a Move

Leitor

Goldeneye 007

Pelo voto dos leitores, o bonitão aí ao lado leva mais uma estatueta. Já a galera da redação foi unânime: Bust a Move (P.Station) – o jogo de dança, não o quebra-cabeças – é o mais original. O negão está dançando até agora...

MELHOR ROTEIRO

***SGP*/Leitor**

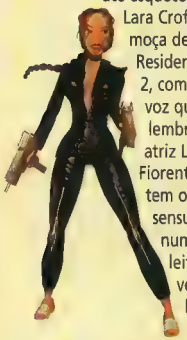
Final Fantasy VII

A saga de Barret e Cloud contra a Shinra – organização do mal que pretende sugar toda a energia do planeta – conquistou até quem não era fã de RPG. O Kamikaze não precisou nem trazer uns pastéis pra convencer a moçada a votar no seu game favorito. Os leitores concordaram e Final Fantasy VII, obra prima da Square, leva a estatueta do Chefinho para casa.

A MAIS SENSUAL

SGP
Ada Wong
Leitor
Lara Croft

Depois que Ada Wong abriu a boca, a redação até esqueceu Lara Croft. A moça de Resident Evil 2, com uma voz que lembra a da atriz Linda Fiorentino, tem o timbre mais sensual já ouvido num jogo. Os leitores, por sua vez, ainda lembram das curvas da Lara.



O BOM DE BOLA

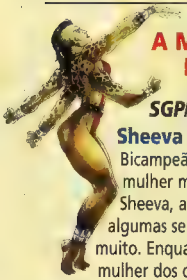
SGP/Leitor
Allejo

Mais uma vez os leitores e a redação concordam: Allejo, de International Super Star Soccer 64 é o melhor jogador da atualidade.

A MAIS FEIA

SGP/Leitor
Sheeva

Bicampeã!! Tá pra nascer mulher mais feia que a Sheeva, apesar de algumas se esforçarem muito. Enquanto isso, a mulher dos quatro braços continua levando estatueta pra casa!



O MELHOR VILÃO

SGP
Sephiroth
Leitor
Dr. Willy

Esse cara é muito do mal. Sephiroth, de Final Fantasy VII, cravou a espada no peito da amiga de Cloud sem dó, nem piedade. Para os leitores, Dr. Willy ainda é o vilão do momento.

O PERSONAGEM MAIS ESQUISITO

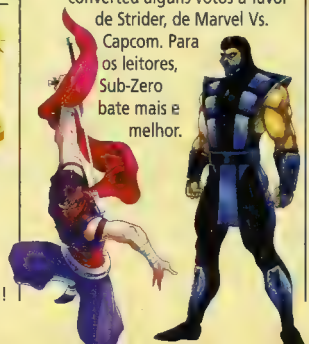
SGP/Leitor
Oro

Sujeitinho esquisito, não? No lugar de um braço tem um nó... E ainda luta bem...

O BOM DE BRIGA

SGP — **Strider**
Leitor — **Sub-Zero**

A disputa estava apertada, mas o Baby chegou e, com extrema delicadeza, converteu alguns votos a favor de Strider, de Marvel Vs. Capcom. Para os leitores, Sub-Zero bate mais e melhor.



O GOSTOSÃO

SGP/Leitor
James Bond

Não faço a menor questão de votar neste quesito, por isso deixei a votação a cargo da Marjô, especialista em gostosura. Ela e os leitores concordam: Bond é o bom.

MELHOR FIGURINO

SGP
Castlevania: Simphony of the Night
Leitor
Samurai Shodown IV

A quarta versão da série Samurai Shodown confirma o bom gosto no vestir das versões anteriores. Na redação, a galera preferiu o estilo de Castlevania. Principalmente o vestidinho da vampirinha.

O TRAPALHÃO

SGP/Leitor
Crash

Crash também é unanimidade. Melhor que sua forma natural são as personalidades que assume. Divertidíssimo.

QUATRO ANOS COM O CHEFE

Líder absoluta entre as revistas de videogame, *SuperGamePower* comemora seu quarto aniversário com quase 5 mil páginas dedicadas a heróis, vilões, jogos e consoles

O visual da da Pré-Estréia, a seção de maior sucesso da revista, em quatro tempos: na primeira edição, nas reformas gráficas de 95 e 96 e, finalmente, com o novo visual

Mil novecentos e noventa e quatro foi um ano bem movimentado no Brasil. Foi o ano de lançamento do Plano Real, que, quem diria, ainda está aí, firme e forte. Também foi ano de eleição pra presidente e Copa do Mundo. Em meio a tudo isso, surgia uma nova revista na praia do videogame. O primeiro número de ***SuperGamePower*** foi às bancas em abril, depois da fusão das revistas **Super Game** (sistema Sega) e **Game Power** (Nintendo). ***SGP*** chegava com um novo conceito. Trazer um panorama geral do mundo dos games, mostrando todos consoles e tendências. Reinavam absolutos, então, os consoles de 16 bits, Mega Drive e Super Nintendo. A primeira plataforma de 32 bits, o 3DO da Panasonic, ainda engatinhava. Na capa do número 1, o incrível **Hulk** mostrava os dentes para os leitores, em versão para SNes, Mega e Game Gear, o portátil da Sega.

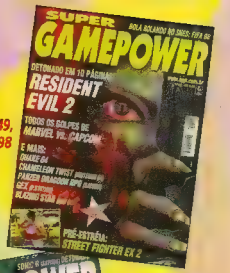
OS NOVOS CONSOLES

De lá para cá, o mundo dos games mudou muito, e ***SuperGamePower*** acompanhou e contou toda a história. No ano seguinte, 1995, dois novos consoles chegariam ao mercado: o Sega Saturn e o Sony PlayStation. Com eles, o desenho dos jogos também começava a ganhar face nova, com a invasão dos polígonos e dos jogos 3D. ***SGP*** não ficou atrás das novas tendências. Na metade de 95 lançou um especial sobre a nova geração de consoles. Um deles ainda não havia sido lançado: o novo

A PREFERIDA DE QUEM JOGA: *duas edições campeãs de vendas, o especial Mortal, que teve circulação de 63 mil exemplares em 96, e a edição 46, de janeiro deste ano, que chegou perto dos 60 mil. SGP é a número 1 em vendas no segmento de games*

Edição 49, abril de 98

Um close radical do Hulk marcou a capa da primeira edição de SuperGamePower. Star Trek, The Next Generation era um dos destaques do SNes na época



Edição 47, fevereiro de 98

Nintendo, o primeiro 64 bits, que só daria as caras na metade de 96, revolucionando e passando a liderar o mercado. Imediatamente após saírem os primeiros jogos para o console, **Pilotwings** e **Mario 64** ganharam a capa de ***SGP***, a primeira revista a testá-los. Em 97, furamos até a nossa parceira americana, a GamePro, saindo antes com o jogo **Star Fox 64**, capa da edição de junho. Mas a revista do Chefe também esteve antenada nos problemas dos novos consoles. Em outubro de 96, mostramos em primeira mão no Circuito Aberto a dor de cabeça que o canhão do P.Station estava dando aos proprietários do console da Sony.

Canhão do P.Station: pepino denunciado

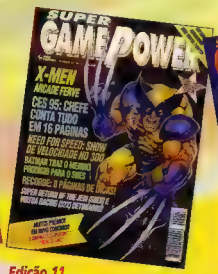
NOVO ROUND

Em quatro anos de vida, ***SGP*** acompanhou cada round de uma das melhores brigas dos games: a luta de **Street Fighter** e **Mortal Kombat** pela preferência da galera. Essa luta dá os primeiros sinais de estar entrando em baixa. Mas estamos prontos para ficar lado a lado com os novos heróis Venom, James Bond, Lara Croft e quem mais pintar por aí.

Edição 39, junho de 97

Edição 34, janeiro de 97

Edição 5, agosto de 94



Edição 11, fevereiro de 95

Edição 13, abril de 95

Edição 22, janeiro de 96

CIRCUITO ABERTO

A FEBRE DOS PIRATAS

Como tudo que vem da China, os preços são baixíssimos. A concorrência, desleal. São os jogos piratas, dor-de-cabeça constante para os fabricantes. A Gradiente, que representa a Nintendo no Brasil, estima perder R$ 50 milhões por ano com a pirataria. No mundo, a Nintendo avalia a perda em US$ 1 bilhão/ano. Os piratas entram pelo Paraguai, geralmente trazidos por ambulantes. A mercadoria vem da China, onde é montada com componentes de todo o mundo. Em São Paulo, os CDs e cartuchos "alternativos" são encontrados nos camelôs do centro da cidade, em galerias e até em locadoras. Há jogos para Mega, SNes, Saturn, P.Station e Nintendo 64. O console que mais sofre com a ofensiva pirata é o P.Station, que não tem representante oficial no Brasil. A quantidade de jogos disponíveis é assombrosa. A diferença de preço também assusta: o jogo pirata custa de R$ 5 a R$ 15, enquanto o CD vendido por importadores vale de R$ 70 a R$ 100.

Camelô na Praça da República, em São Paulo: comércio de piratas rola solto e afeta mercado de games

Fotos Hélia Hara /Angular

Os importadores só conseguem vender jogos para o console quando ele ainda não apareceu nos camelôs. "O volume de vendas de jogos para o console hoje é menor do que em 95, quando a base instalada era dez vezes menor", diz o importador José Francisco Ribeiro, da Direct Shopping. "Imagine um jogo de futebol em que só o time adversário pode pôr a mão na bola, quem vai querer jogar?", diz Stéfano Arnhold, presidente da Tec Toy, representante da Sega no Brasil. Tec Toy e Gradiente muitas vezes agem em conjunto contra os piratas. A Gradiente chega a fazer duas apreensões por mês. Segundo Reinaldo Guerrera, gerente de merchandising da Gradiente, a fiscalização é um "trabalho de formiguinha". "Apreendemos 500 cartuchos num dia e no outro está tudo está lá de novo", diz Guerrera. A apreensão é feita pela Polícia Federal, geralmente nos arredores de Foz do Iguaçu. O comerciante pode ser enquadrado por crimes contra a propriedade intelectual e contra a ordem tributária. Se for pego, pode ficar preso até cinco anos. Muitas vezes, o comerciante não sabe direito o que está vendendo (as bancas têm jogos piratas e usados misturados) ou tenta vender gato por lebre para o jogador. No caso da Nintendo ou da Sega, os produtos têm o selo da Tec Toy ou da Gradiente. Para ver se um CD do P.Station é original, veja se tem manual. Os piratas não trazem.

Tabela de Preços

Nome do jogo	Preço Oficial	Preço Pirata
Super Mario 64 (N64)	R$ 69	R$ 40
GoldenEye 007 (N64)	R$ 129	R$ 40
Final Fantasy VII (P.Station)	R$ 95	R$ 8 a R$ 15
Tekken 3 (P.Station)	R$ 95	R$ 10 a R$ 15
X-Men vs. Street Fighter (Saturn)	R$ 95	R$ 8 a R$ 10
World Wide Soccer 98 (Saturn)	R$ 95	R$ 8 a R$ 10

"ALTERNATIVOS" ROLAM MAIS EM CD

Muitos jogadores não têm dúvida: vale a pena comprar CDs piratas. A maioria sabe que os CDs podem detonar o aparelho. Ainda assim, muitos acham que, no final das contas, saem ganhando. Marco Aurélio Medeiros compra CDs piratas para seu filho. O console, um P.Station, já quebrou. Mas Marco não deixou de comprar. Comprou outro P.Station – num camelô do Viaduto Santa Ifigênia, em São Paulo – e continua abastecendo sua coleção com games piratas. Para os jogadores que pensam como Marco a conta é simples. O P.Station custa, em média, R$ 250. O jogo oficial sai por volta de R$ 80 e o pirata por no máximo R$ 15 (os do Saturn chegam a sair por R$ 4). Se eles jogarem ao menos três games, já estarão lucrando. Quando se trata de cartucho, a história muda. Poucos querem arriscar o console com adaptadores para cartuchos piratas. Jefrei Lima tem um P.Station e um Nintendo 64. No P.Station só rodam jogos piratas, que ele e o amigo João Paulo Soares compram no centro de São Paulo. No Nintendo 64, só jogos oficiais. "Tenho medo de estragar o videogame", diz.

João Paulo (à esquerda) e Jefrei: jogos piratas só no P.Station

CUIDADO PARA NÃO DETONAR SEU CONSOLE

A vantagem no preço nem sempre vale a pena na hora da diversão. Muita gente que comprou cópias piratas de Tomb Raider 2 ou de Resident Evil 2, por exemplo, não conseguiu chegar acabar os games. Outro problema é que os consoles podem acabar no estaleiro. O cartucho oficial do Nintendo 64, por exemplo, tem informações no chip que abrem a leitura para que o jogo seja reconhecido. Além disso, existem duas chapas de metal que garantem a ligação do videogame com o cartucho. Essas chapas são diferentes em cada jogo. Para fazer um game "alternativo" rodar, os piratas fizeram um adaptador – um cartucho com um chip que abre a leitura. Mas o adaptador não tem as chapas de metal do cartucho oficial. Assim, o console é forçado e pode entrar em curto. No P.Station e no Saturn, o que detona o aparelho é o padrão da gravação. Depois de destravado, o videogame é forçado a ler um padrão diferente e isso acaba com o canhão de leitura ótica.

SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL FUTEBOL

Os melhores jogos de futebol para videogame

Dia 14 de maio nas bancas

Pré-Estréia

Som, luz, câmera e... porrada! O jogo mais aguardado do ano, *Mortal Kombat 4*, finalmente vai dar as caras no Nintendo 64 e no P.Station em junho. Mas, em ano de Copa, o futebol também toma conta do pedaço, como mostra o *World Cup 98* da Electronic Arts. De quebra, as novidades da Tokyo Game Show, que rolou em março

MORTAL KOMBAT 4

MIDWAY

luta

NINTENDO 64

P.STATION

MK4

Os arcades estão fervendo com *Mortal Kombat 4* em sua versão *Revision 3*. A versão para P.Station e Nintendo 64, marcada para o dia 23 de junho, terá todas as atualizações do arcade, além de elementos como o modo de treino e de duplas e, pelo menos, um personagem secreto. Especula-se que seja Goro, o monstrão de quatro braços da primeira versão. Apesar da estréia no mundo 3D, *Mortal Kombat 4* tem a mesma jogabilidade que consagrou o jogo com seus golpes violentos, muito sangue e fatalities, que, aliás, será o único movimento de finalização. Não há mais babalities, friendships e aquelas palhaçadas todas. A grande novidade de *Mortal 4* é o uso de armas. Você pode sacá-la na hora em que quiser e mandar bala no inimigo. Além disso, você pode desarmar o inimigo roubando-a ou simplesmente dando uma cacetada para o cara soltar a arma. O único movimento 3D existente é a esquiva, que se faz com dois toques no botão de corrida. E quem são os novos kombatentes? Eles são Quin Chi, Fujin e Shinnok, de *Mortal Mythologies*, e os novatos Kai, Jarek, Tanya e Reiko. Are you ready?

Disponível em junho

WORLD CUP 98

EA SPORTS

futebol

NINTENDO 64

P.STATION

A Electronic Arts também está entrando no espírito da Copa da França. Trata-se de uma versão Copa do Mundo de *FIFA Soccer. World Cup 98* traz todas as 32 seleções participantes e mais 8 times bônus, jogando em 10 estádios, incluindo o novíssimo Le Stade du France. Além dos modos clássicos há também o de cenário, em que 8 partidas históricas podem ser recontadas. A nova programação garante um jogo mais rápido e respostas precisas. As estrelas têm movimentos diferentes dos outros jogadores. Oito idiomas para você entender a parada.

Previsto para o 1º semestre de 98!

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

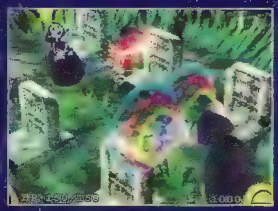
SQUARE

RPG/ação

P.STATION

A Square está investindo em tudo quanto é lado. Depois do sucesso de *Chrono Trigger* para SNes, agora a empresa quer competir com o clássico *Zelda* com seu novo *Musashiden*. Trata-se de um RPG/ação em que o personagem principal é o samurai Musashi. Ele corre, salta e ataca os inimigos com suas duas espadas. Além disso ele também pode usar magias. Musashiden é um RPG para todos os gostos: ação, aventura e quebra-cabeça em doses certas. Há várias cidades para serem visitadas, mas mesmo ali os monstros não dão sossego. O designer dos personagens é de Yoshio Nomura, o mesmo de Final Fantasy VII.

Previsto para o 2º semestre de 98



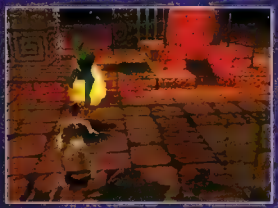
AKUJI THE HEARTLESS

CRYSTAL DYNAMICS

ação

P.STATION

Akuji the Heartless é um jogo de ação com elementos clássicos de plataforma e o mundo da magia voodoo. Você joga com Akuji, um guerreiro condenado por uma maldição de seu irmão no dia do seu casamento. A razão de tanto ódio é que o irmão não atura a maneira pacífica de Akuji governar sua terra natal. Cabe a você ajudar Akuji a sair desse inferno, salvar a noiva, localizar seus espíritos ancestrais e trazer a paz de volta. *Akuji the Heartless* tem 14 levels com 30 tipos de inimigos. As batalhas são bem sangrentas. Você pode pôr fogo nos inimigos, apossar-se de seus corpos e usar magias. Os inimigos só atacam se ameaçados. Mas, quando isso acontece, eles vêm pra cima com tudo! *Akuji* é original e sangrento, perfeito para fãs do gênero.



Disponível em setembro

RIVAL SCHOOL

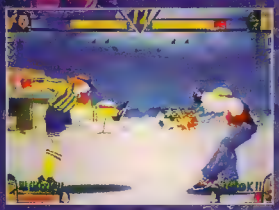
CAPCOM

luta

P.STATION

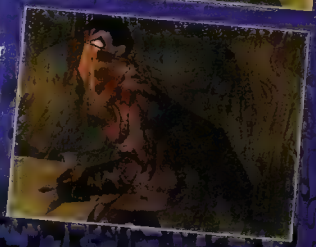
Rival School - United by Fate mostra o padrão Capcom de jogos. Usa "só" 4 botões, mas a gama de movimentos é grande. O jogo é 3D, mas a jogabilidade está mais para *Street Fighter*. Tem combo aéreo, superpulo, supercombo e especial com os dois lutadores da dupla. Exato, em *Rival School* pode-se escolher uma dupla, mas o esquema é diferente de *X-Men vs Street Fighter*, que permite trocas durante a luta. Neste jogo a troca é feita entre os rounds. Como o nome diz, a treta rola entre os colégios, com cada lutador representando sua área: jogadora de vôlei, motoqueiro, aluno rebelde, até professor aparece nessa história para desempenhar seu papel.

Disponível em setembro



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

CRYSTAL DYNAMICS
ação
P.STATION



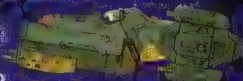
No final do primeiro jogo, *Blood Omen: Legacy of Kain*, você tem de decidir entre ser sacrificado ou trazer a paz para Nosgoth e tornar-se um ditador perverso. Claro que depois de jogar por mais de 40 horas, ninguém escolhe o sacrifício. Pois é, quase um milênio após essa decisão, Kain recruta seis almas do underworld para ajudar a construir sua legião de vampiros, que deverá acabar com a raça humana. Ele ainda ordena que seus escravos construam fornalhas gigantescas para cobrir o mundo de fumaça e bloquear o sol. Nesta seqüência, você é Raziel, um dos seguidores de Kain e, na verdade, é também a única esperança para Nosgoth. Em vez de sugar o sangue das vítimas, você se alimenta das almas dos inimigos para sobreviver. Se a jogabilidade de *Soul Reaver* seguir a criatividade da história, essa seqüência fará parte do rol dos grandes jogos.

Disponível em outubro

COLONY WARS: CODENAME VENDETTA

PSYGNOSIS
tiro
P.STATION

Colony Wars chegou arrepiando e, como tudo que é bom merece replay, a galera da Psygnosis resolveu criar uma seqüência. Desta vez o jogo rola um século mais tarde, quando, depois de triunfar, a League entra em decadência. Você vai jogar com Merten, um piloto que tenta reerguer os quase desaparecidos Navy. Para enfrentar a League você conta com quatro naves. Ao longo do jogo elas vão melhorando as armas, escudos e a velocidade. Você vai poder experimentar até 22 tipos de armas. A estrutura das missões é a mesma. Se você ainda se lembra delas, o destino do jogo pode ser bem variado. Um game que promete ser um dos melhores de tiro e ação do ano.



OUTWARS

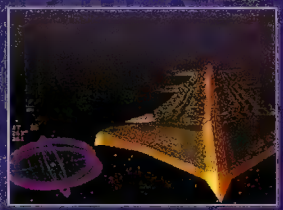
MICROSOFT
tiro
PC/WIN 95

A SingleTrac, que desenvolveu jogos como *Jet Moto*, *Twisted Metal* e *Warhawk*, está de volta com mais um game, *Outwars*. Mas não confunda com *Outlaws*, porque não tem nada a ver. Neste, você vai estar no comando de uma tropa espacial e terá de combater um exército de insetos em 26 fases. Em algumas delas, você dispõe de um jetpack.

Antes de cada missão você pode escolher seus parceiros e as armas que vai usar. Essa possibilidade de montar seu arsenal é bem legal. Outro aspecto interessante é o modo multiplayer, via Internet. Se você achou que ficou faltando alguma coisa em *MDK*, é bem possível que você encontre em *Outwars*.

Já disponível

Disponível no 2º semestre de 98



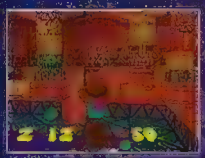
GEX 64

CRYSTAL DYNAMICS

ação

NINTENDO 64

A lagartixa mais carismática do P.Station vai chegar ao N64 prometendo sucesso! Quem já jogou *Gex* sabe do que estamos falando. E quem não conhece vai adorar o visual e a jogabilidade desta versão. Nela estão presentes 30 levels do original e mais 2 inéditos. O grande passo além da beleza dos gráficos, está no controle analógico. Com ele, a movimentação da câmera ficou bem mais fácil e prática. Na parte visual, não há nenhuma distorção nas texturas. *Gex 64* roda com uma resolução tão rápida quanto a de *Mario 64*. A única coisa que esta versão não acompanhou foi a parte sonora. Mas os progamadores da Crystal Dynamics garantem que as músicas geradas pela placa MIDI foram transferidas para o N64 sem perda de qualidade. Quem não agüentar esperar até junho, pode ter um aperitivo com a versão para PC.



Disponível em junho

COMMAND & CONQUER RED ALERT: RETALIATION

WESTWOOD STUDIOS

estratégia

P.STATION

Desta vez os jogadores vão ter mais tropas para comandar e mais exércitos para conquistar em *Command & Conquer Red Alert: Retaliation*. Trata-se da seqüência para o P.Station de um dos maiores sucessos de estratégia bélica. *Retaliation* traz ainda uma missão secreta, a It Came From Red Alert, que traz uma batalha contra um exército de formigas gigantes. Algumas seqüências cinemáticas são exclusivas desta versão do P.Station. *Retaliation* vem em dois CDs, com mais de 34 missões. As novas unidades de combate dos Soviets e dos Aliados dispõem agora de vários tipos de tanques, tropas de choque, lança-mísseis e várias outras armas. No modo multiplayer, as batalhas se dão em mais de 100 mapas e o jogo continua compatível com mouse. Para quem curte um jogo de estratégia com muita batalha, *Retaliation* é um prato cheio!

Disponível em agosto

TOMORROW NEVER DIES

MGM INTERACTIVE
ação
P.STATION

Pegando carona no sucesso de *GondenEye 007*, eleito o melhor game do ano passado no Oscar da *SGP*, a MGM bota o agente secreto favorito da rainha em campo outra vez. A história de *Tomorrow Never Dies*, o jogo, vai começar exatamente onde acaba a história de Tomorrow Never Dies, o filme. A ação deve rolar solta: Bond vai dirigir, esquiar, mergulhar e, óbvio, mandar bala em um caminhão de inimigos.

Disponível no 1º semestre de 98

URBAN ASSAULT

MICROSOFT
tiro
PC/WIN 95

Se você achou que a ação no PC estava esfriando, espere para ver *Urban Assault*. Combinando elementos de estratégia e ação, você comanda forças pós-apocalípticas e pilota uma incrível frota de veículos de guerra. São helicópteros, tanques, bombardeiros, jipes, satélites e aviões. Não é preciso esperar a fase certa para pilotar tal veículo, basta escolhê-lo! Entrar na cabine de cada um deles significa pura ação! Quem comanda a trilha sonora é Mark Snow, da série Arquivo X.

Disponível no 1º semestre de 98

BATMAN AND ROBIN

ACCLAIM
ação
P.STATION

Quando se ouve falar de *Batman e Robin* logo se pensa nas antigas aventuras do Mega e do SNes. Mas é bom você repensar o assunto, pois *Batman and Robin* para o P.Station vai revolucionar a série. Baseada no último filme, esta aventura tem de tudo: desde achar pistas até resolver quebra-cabeças e, claro, muita porrada. Os gráficos têm algumas falhas, como problemas de pixelização e clipping. O legal é que o jogo conta com a participação especial da Batgirl e de arquiinimigos inesquecíveis, como a Poison Ivy e Mr. Freeze.

Disponível em maio

HOT Point

A HOT POINT ENTRA EM UMA NOVA FASE...
...AINDA MUITO MELHOR!

Ampliamos nossas instalações e estruturamos ainda mais nosso sistema. A partir de agora, o prazo de entrega será muito mais rápido e com a qualidade, confiança e variedade que você necessita.

Pague suas mercadorias somente ao recebê-las!

É isso mesmo! Só na Hot Point você recebe em Qualquer Lugar do Brasil

Parcelamos sua compra em até 3X sem juros

ATENÇÃO

NA HOT POINT VOCÊ ENCONTRA TUDO PARA SEU VÍDEO GAME CD's ROM, CELULARES, ELETRÔNICOS, INFORMÁTICA E MUITO MAIS.

PROMOÇÕES SEMANAIS

Ligue-nos ou escreva solicitando nossas Tabelas de Preços e Promoções.

FONE/FAX: (011)
6951-6462
6955-9636
6954-0235

Rua Cabo Oscar Rossini, 982
CEP 02186-030 - P. Novo Mundo
São Paulo - SP

RAMPAGE WORLD TOUR

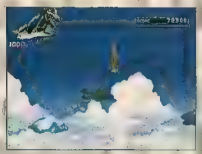
DICA: você não precisa destruir um prédio por inteiro para partir para outro. Quando você vir uma estrutura se auto-destruir, pule para outra para ganhar um pouco de tempo

Da GamePro

Se você gostou do primeiro **Rampage**, com certeza vai querer conferir esta nova versão de 64 bits. Quem não conhece, vale a pena dar aquela alugada para conferir. Agora quem não foi muito com a cara do primeiro jogo, vai continuar na mesma, porque a jogabilidade não mudou nada. Você pode escolher entre três monstros e, com eles, vai ter de destruir o maior número possível de prédios de diversas cidades dos EUA. Se conseguir uma boa pontuação, você ainda pode arruinar algumas outras cidades espalhadas pelo mundo. Se você pensou que era só chegar e começar a botar tudo abaixo, enganou-se. Ao longo de sua destruição, você vai ter de lidar com cidadãos e policiais enfurecidos, além das forças armadas, que vão tentar acabar com a sua festa. Se jogar com um amigo, você pode tentar acabar com ele também. Apesar de ser uma versão de 64 bits, as estruturas dos prédios não são tão variadas como poderiam. A idéia até que é boa, mas o jogo carece de melhor jogabilidade. Ótimo para quem quer descarregar toda a tensão e colocar pra fora o espírito de destruição.

DICA: os oponentes mais difíceis são os tanques. É mais fácil atacá-los quando eles estiverem virados para o lado oposto

DICA: sempre tente comer primeiro os carinhas que atiram dinamites das janelas e aqueles que foram atirados ao chão



DICA: quando estiver voando nos bonus rounds, aperte ↑ no final para acessar as fases secretas

RAMPAGE WORLD TOUR

NINTENDO 64 — MIDWAY — ação/aventura — **3.8**

CONTROLE	5
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	4

96 Mega
130 cidades
3 Jogadores

DICA: quando se deparar com barris de lixo tóxico, pegue-os. Eles o transformam no demônio Vern, que é capaz de destruir um prédio em apenas três golpes

DICA: pule na nave alienígena para uma carona e algumas armas diferentes

DICA: sempre destruas os prédios que tem uma estrutura mais artística. Eles garantem uma boa quantidade de vidas

Afis

NEO•GEO CD

Nós detonamos o preço, você detona os jogos.

À Vista

R$198,00*

Consulte outras formas de pagamento*

The Future Is Now

SNK

NEO GEO

GRÁTIS

The King of Fighters 97 e + 2 jogos em CD !**

THE KING OF FIGHTERS '97

VAI ENCARAR?

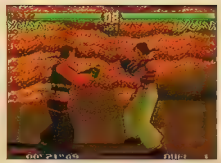
TELEVENDAS: (011) 5588-2300 - FAX: (011) 5588-2790 - Despachamos para todo o Brasil

* Sujeito à aprovação de crédito.
** Os 02 jogos serão enviados conforme disponibilidade do estoque, sem direito à escolha.

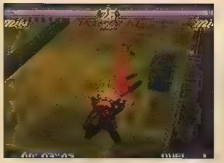
SNK Home Page URL: http://www.neogeo.com.br

NEO GEO DO BRASIL LTDA. - AV. EUCLIDES 56 - JABAQUARA - CEP 04326-080 - SÃO PAULO - BRASIL

Despesas de frete não inclusas. Ofertas válidas até o final do estoque.



DICA: aperte o botão C↓ e coloque para ↑ ou para ↓. Com isso você se esquiva de um golpe e pode pegar o oponente por trás



DICA: o melhor golpe de Miki é este agarrão. Pressione soco + chute + defesa (de perto) para acertar o golpe

Por Baby Betinho

Jogo de luta é sempre jogo de luta – ainda bem. Mas **G.A.S.P.** tem alguns lances diferentes que compensam os poucos golpes e os gráficos, muito parecidos com os de **Flying Dragon Twin**. Para começar, você pode criar seu próprio lutador, do jeito que quiser. É possível mexer em tudo: altura, força, roupa e até cabelo. Eu criei um lutador a minha imagem e semelhança. Bonito, simpático, forte, másculo e, claro, careca. Além do personagem que você pode criar, há oito lutadores para selecionar, também muito parecidos com os lutadores de **Flying Dragon Twin**. Quando você começa a lutar, só pode usar soco e chute. Nada emocionante. Mas não se desespere. Sempre que você ganha uma luta, o lutador derrotado lhe ensina um golpe novo.

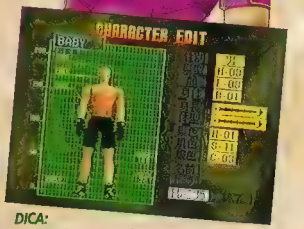
fim

DICA: este golpe de Kyoya é um dos mais legais. Aperte defesa + soco (para agarrar), depois faça rápido →→ + chute

DICA: depois de criar seu lutador, entre na batalha da mesma tela onde você o criou. Se vencer a luta, você poderá aprender um golpe novo. Você só poderá escolher o golpe que está com a imagem mais clara

DICA: o melhor golpe de Kai é ←→→ + (soco + chute). É o que mais tira energia

DICA: com Serina, faça ←→ + (soco + defesa). Este golpe, além de tirar uma boa energia, também joga o adversário longe

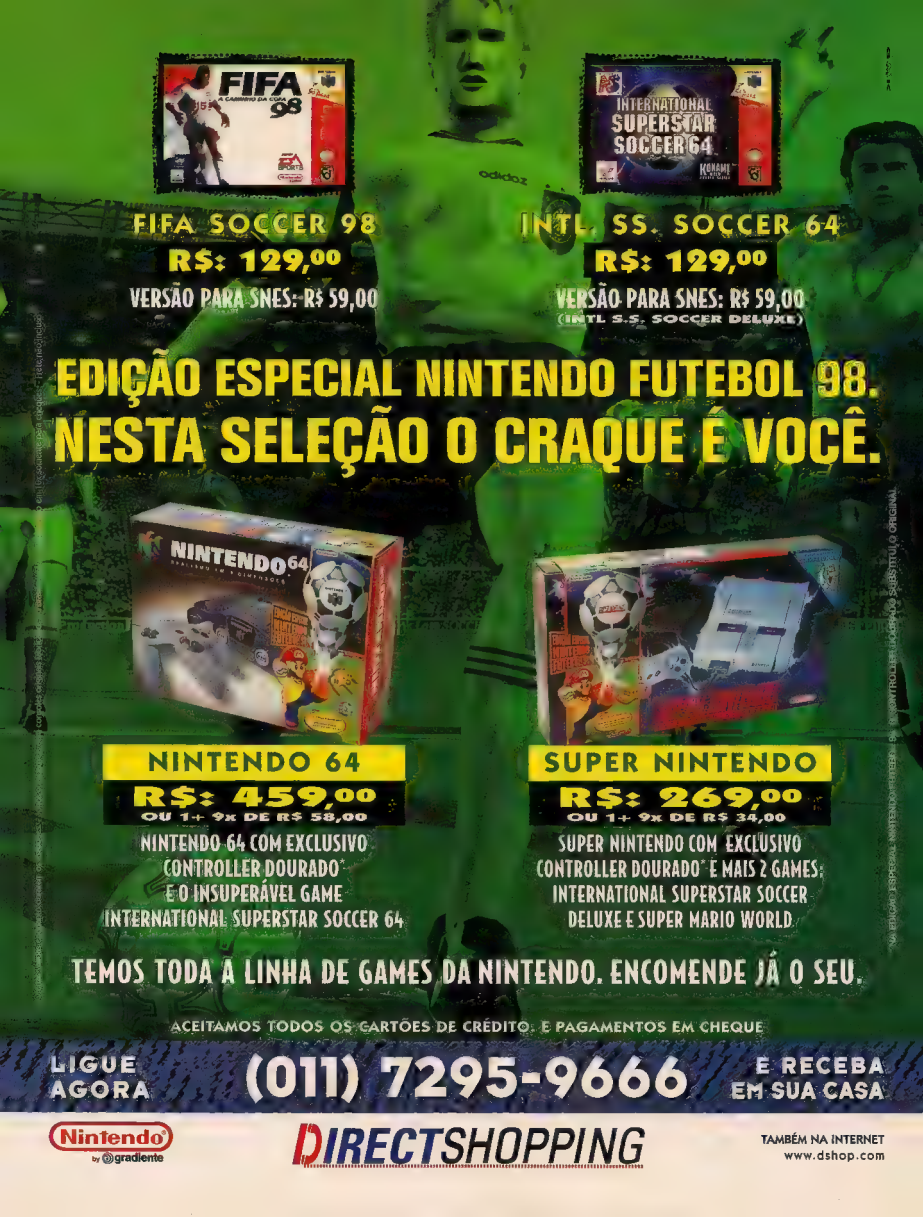


DICA: nesta tela você poderá criar seu lutador. Pode-se escolher altura, peso, roupa e até o tipo de cabelo

G.A.S.P

NINTENDO 64	3.8
KONAMI	
luta	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	4

1/2 Jogador
Memory Card


FIFA
A CAMINHO DA COPA
98
INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 64
KONAMI
FIFA SOCCER 98
R$: 129,00
VERSÃO PARA SNES: R$ 59,00
INTL. SS. SOCCER 64
R$: 129,00
VERSÃO PARA SNES: R$ 59,00
(INTL S.S. SOCCER DELUXE)
EDIÇÃO ESPECIAL NINTENDO FUTEBOL 98.
NESTA SELEÇÃO O CRAQUE É VOCÊ.
NINTENDO 64
NINTENDO 64
R$: 459,00
OU 1+ 9x DE R$ 58,00
NINTENDO 64 COM EXCLUSIVO
CONTROLLER DOURADO*
E O INSUPERÁVEL GAME
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
SUPER NINTENDO
R$: 269,00
OU 1+ 9x DE R$ 34,00
SUPER NINTENDO COM EXCLUSIVO
CONTROLLER DOURADO* E MAIS 2 GAMES:
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
DELUXE E SUPER MARIO WORLD
TEMOS TODA A LINHA DE GAMES DA NINTENDO. ENCOMENDE JÁ O SEU.
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO. E PAGAMENTOS EM CHEQUE
LIGUE AGORA
(011) 7295-9666
E RECEBA EM SUA CASA
Nintendo by gradiente
DIRECTSHOPPING
TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com

Por Baby Betinho

THE KING OF FIGHTERS '97

Depois de, como sempre, fazer a temporada de estréia no Neo Geo, um dos torneios de luta mais famosos está prestes a começar no Saturn, o rei das conversões. **The King of Fighters '97** tem boa jogabilidade e som e gráficos iguais aos do arcade. A história do game é aquela que vem se arrastando há várias versões. Com uma diferença: Orochi, uma espécie de Deus que teve sua família aniquilada pela família de Kyo Kusanagi, quer detonar tudo e todos. Há 29 lutadores, além de cinco secretos. Dos cinco secretos, todos podem ser selecionados, Iori, Leona, Chris, Shermie e Yashiro – todos tomados pelo espírito do último chefe Orochi. Para isso basta usar a dica para Neo Geo que está na ***SGP*** 43. Todos os golpes e truques do arcade e do Neo Geo valem para essa versão. Se não tiver prática, não se acanhe: entre no Practice Mode para aprender os golpes. Afinal, é muito melhor passar uma temporada praticando do que levar porrada na frente da galera.

fim

***DICA:** com Yashiro, V + CF, CF, (→↘↓↙←↙↓↘→+SF) com barra TIME*

***DICA:** com Blue Mary, V + SF, SF, →+SR, (↓↘→↘↓↙←+SF), →↓↘+CR, →↓↘+CR com barra TIME*

***DICA:** com Kim, V + CF, SF, → + SR, (→↘↓↙←↙↓↘→+CF) com barra TIME*

***DICA:** com Goro, SF, (←↙↓↘→←↙↓↘→ +CF), ←↙↓↘→ +CF, →↓↘→SF (para o lado em que o oponente cair)*

***DICA:** com Cris Orochi, ←↙↓↘→+SR, corrida, ←↙↓↘→+SF, (→↘↓↙←↙↓↘→+SF). Mais fácil se feito no canto da tela*

GOLPES

SF- soco forte
SR- soco rápido
CF- chute forte
CR- chute rápido
V- voadora

***DICA:** com Kyo, V + CF, ↓+SF, (→↘↓↙←↙↓↘→+(SF)), solta SF quando o oponente estiver caindo*

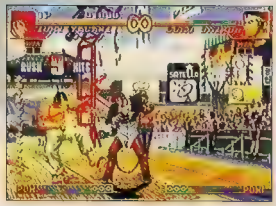
THE KING OF FIGHTER'S 97

SATURN
SNK
luta

5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

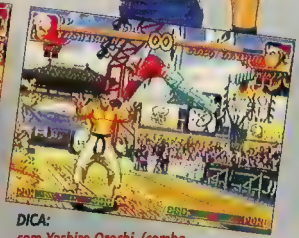
1/2 Jogadores
Cartucho de expansão de memória
Bateria



DICA: *com Yori, V + CR (acertar nas costas do oponente), SF, ←↙↓↘→ + SF, SF, (←↙↓↘→↘↓↙← + SF). Solte mais uma magia e acerte mais um especial*

DICA: *com Ralf, V+SF, ↓+SF, (→↘↓↙←↙↓↘→+CF) com barra TIME*

DICA:
com Mai, V + CF, ↓ + SF, (→↘↓↙←↙↓↘→ + CF) com barra TIME



DICA:
com Yashiro Orochi, (combo infinito) V CF, CF, →↘↓↙← + SR, (ao cair faça CF, →↘↓↙← + SR), (ao cair faça CF, →↘↓↙← + SR)...

DICA: *com Leona, V + CF, CF, (→↘↓↙←↙↓↘→CF)*

DICA: *com Andy, (combo infinito) V, CF, SF (só deixe acertar 1 soco), ←↙↓↘→+SF (ao cair faça v CF, CR, ←↙↓↘→+SF. Repetir esta última seqüência...*

DICA:
com Athena, (no canto da tela) SF, ←↙↓↘→ + SF, →↘↓↙← + CR, (→↘↓↙←→↘↓↙← + SF) com barra TIME

DICA: *com Yashiro Orochi, V + CF, CF, (→↘↓↙←↙↓↘→+SF) com barra TIME*

DICA: *com Joe, V + CF, SF, → + CR, (←↙↓↘→←↙↓↘→ + SF) com barra TIME*

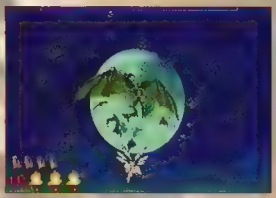
DICA:
com Cris, (no canto da tela) V + CF, SF, → + SR, (→↘↓↙←→↘↓↙← + CF) com barra TIME

Por Lord Mathias

Cientistas da DBR Corp, um laboratório que mexe com genética, desapareceram. O governo, preocupado com o sumiço, enviou alguns agentes especiais para investigar o caso. Misteriosamente, os agentes foram assassinados. O governo acha que tem dedo do chefão do laboratório nessa história. Vamos ver, onde foi que eu vi essa história antes? **Resident Evil** talvez? Com certeza. Tudo em **The House of the Dead** foi planejado para dar ao jogo um clima de **Resident Evil**: desde a história, até os cenários e monstros do jogo. Só há uma diferença. **The House of the Dead** é um game de tiro, que deve ser jogado com pistola. A primeira versão do jogo rolou no arcade e só havia dois personagens. Na versão para Saturn, você escolhe entre três modos de jogo: Saturn, Arcade e Boss Mode. O modo Saturn tem dois personagens a mais. No modo Boss, dá para enfrentar todos os chefes. fim

DICA: antes de enfrentar o Boss, surge na tela essa imagem. Preste atenção para ver o ponto fraco do inimigo

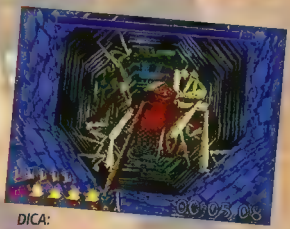
DICA: salve os inimigos de branco e mate os caras que estão ao lado deles. Caso mate alguém de branco você perde energia



DICA: no segundo chefe, no começo fique acertando os morceguinhos que vem na sua direção. Depois acerte o centro

DICA: para recarregar a arma, atire fora da tela quando as balas acabarem

DICA: contra o primeiro inimigo, acerte a parte esquerda do peito para matá-lo. Atire nos objetos que ele atacar para destruí-los



DICA: antes de começar o jogo, vá para o Boss Mode. Lá você enfrenta todos os chefes do jogo e fica sabendo as deficiências de cada um

DICA: não fique desperdiçando tiros, acerte apenas uma bala na cabeça para matar os inimigos. Sem grandes complicações...

DICA: quando mais de um inimigo vier em sua direção, procure acertar o inimigo que estiver mais próximo de você. Com isso você poderá matar os inimigos sem ser acertado

THE HOUSE OF THE DEAD

SATURN
SEGA
tiro

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

4 Missões
1/2 Jogadores
Continue

NEO GEO POR MENOS DE R$ 200 E COM 3 JOGOS:
REALIZE AGORA O SONHO DO FLIPERAMA PRÓPRIO.
DESTAQUES
R$ 84,90 CADA
THE LAST BLADE
SAMURAI SHODOWN 4
KING OF FIGHTERS '97
NEO GEO CD
NOVO PREÇO
2x R$ 99,90
ou 1+5x R$ 38,74
JÁ VEM COM 2 CONTROLES, 2 JOGOS* GRÁTIS...
...E MAIS:
KING OF FIGHTERS '97
O GRANDE SUCESSO DOS ARCADES, TAMBÉM GRÁTIS.
TOP 10
R$ 79,90 CADA
1 KING OF FIGHTERS '96
2 METAL SLUG
3 SAMURAI SHODOWN 3 [R$: 59,90]
4 FATAL FURY SPECIAL [R$: 45,90]
5 REAL BOUT FATAL FURY
6 SAMURAI SHODOWN 2 [R$: 45,90]
7 SUPER SIDEKICKS 2 [R$: 45,90]
8 SUPER SIDEKICKS 3
9 WORLD HEROES PERFECT
10 AERO FIGHTERS 2 [R$: 45,90]
CLÁSSICOS - R$ 45,90 CADA
ART OF FIGHTING 2
FATAL FURY 2
FATAL FURY 3
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTO
KARNOV'S REVENGE *
KING OF FIGHTERS '94
KING OF MONSTERS 2
NAM 1975 *
NINJA COMBAT *
NINJA COMMANDO *
PLEASURE GOAL
SAMURAI SHODOWN 1
SENGOKU 1 *
STREET HOOP *
TOP HUNTER *
VIEW POINT *
WORLD HEROES 1 *
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE. FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL
LIGUE AGORA
(011) 7295-9666
E RECEBA EM SUA CASA
DIRECTSHOPPING
TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com
Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 6x somente para cheques. *Os 2 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos e estar marcados com um asterisco (*). *Para o console: frete incluso apenas para o Estado de São Paulo.

Por Baby Betinho

TEKKEN 3

Tekken 3 é, sem dúvida, o melhor **Tekken** lançado até o momento: igual ao arcade sob todos os aspectos. Dezenove anos mais tarde, Heihatchi, o chefão da família Mishima, promove o campeonato The King of Iron Fist para atrair Ogre, o deus da luta. Dez lutadores participam do campeonato Tekken e entre eles está Jin Kazama, filho de Kazuya Mishima e Jun Kazama. Além disso tem mais alguns capangas de Heihatchi participando do show de porrada. A Namco é o que podemos chamar de respeito ao consumidor: além de fazer um jogo tão bom quanto o do arcade, ainda cria uma tonelada de modos de jogo: tem o versus, o training (completíssimo, por sinal), o Tekken Ball e o Tekken Force. No campo dos comandos, poucas novidades: tem o desvio, inédito em **Tekken**, e a chance de se recuperar de uma queda. Não tem problema: ainda tem os 10 hit combos, os golpes indefensáveis e a seqüência de agarrões que faz de **Tekken** um jogo singular. Como aperitivo, veja os combos manuais de 12 dos lutadores.

EDDIE: ficando em pé, SD (vai jogar a cara para o ar), ← + CD, CD, CD + CE (quando o cara estiver caindo)

HWARANG: →↓↘ + CD, ↙ + CD + CE (golpe indefensável - vai pegar no chão). Esta seqüência é pequena, mas eficiente

JIN: →↓↘ + SD (vai jogar o cara para o ar), SE, SD (quando ele estiver caindo), →↓↘ + SD (no chão)

fim

XIAOYU: de costas, CD (vai jogar o cara para o ar), ↘ + SE, SD, CE. Um combo fácil com bom retorno

DICAS GERAIS

Para acionar os personagens secretos você deverá terminar o arcade mode com todos, não importando o número de rounds ou nível de dificuldade. Ao terminar com todos, você estará com 19 lutadores e o Theater Mode aberto. Termine com algum secreto e o modo Tekken Ball irá aparecer. Neste modo, você pode enfrentar Gon e, se vençê-lo, ele se tornará selecionável. O 21º lutador é o Doctor B. Para pegá-lo, termine o modo Tekken Force três vezes. Na terceira irá enfrentar o doutor. Use combos que começam com rasteira.

Legenda

SE: soco esquerdo
SD: soco direito
CE: chute esquerdo
CD: chute direito

PAUL: ↗ + CD (vai jogar o cara para o ar), SD (quando ele estiver caindo), ↓↙← + CE, SD, SD (no chão)

LAW: CE, CD (vai jogar o cara para o ar), CD (quando ele estiver caindo), ← + SD, CE, CD (no chão)

KING: SD, SE, SD, SE, ↘ + CE (no chão)

YOSHIMITSU: ← + SD + SE (segure para carregar), qualquer botão (solta o veneno), ↘ + SE, SD, ↙ + SD (6 vezes)

NINA: ↘ + SD (vai jogar o cara para o ar), ↗ + CD, ↓ + CD, SE, →→ + CD

DICA: no Tekken Ball, você tem de acertar a bola no adversário para vencer. Para isso, use qualquer golpe e acerte a bola. Também pode jogar a bola na quadra adversária

DICA: no Theatre Mode você vê todos os finais e apresentações do jogo. O final de Doctor B e Yoshimitsu é o mesmo, assim como as duas formas de Ogre. Ainda há um "movie" secreto

LEI: ↘ + CD, ↓ + SE (para fazer a posição de cobra), CD, SE (6 vezes)

BRYAN: ficando em pé, SE (vai jogar o cara para o ar), ← + SD, SE, CD

HEIHATCHI: ↘ + SE, SD (vai jogar o cara para o ar), ↘ + SE, SD. Entre essas duas partes ainda dá para colocar um SE, SD, mas fica bem mais difícil

DICA: o Tekken Force é no estilo Final Fight. Qualquer golpe do modo Arcade pode ser efetuado aqui

TEKKEN 3

P.STATION — NAMCO — luta — 5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1/2 Jogadores
Memory card

DICA: no final de cada estágio há uma luta individual, você terá de enfrentar um lutador como se estivesse no modo Arcade

DIABLO

Por Marcelo Kamikaze

Será que você está pronto para encarar *Diablo*? Este game que aterrorizou o PC finalmente chega ao P.Station para testar a sua coragem. Você vai entrar na pele de três aventureiros meio suicidas e dar umas voltinhas pela cidade amaldiçoada de Tristam. Nessas voltinhas, vai precisar de muita coragem para passar pelas catacumbas, calabouços e outros cenários do inferno espalhados pelos 14 levels. Em *Diablo* não há nenhuma tela repetida, o terror é constante. No PC, o visual já era animal. No P.Station deu pra ver que a galera da EA se esforçou bastante para manter a qualidade na conversão. Apesar de não haver modo online, o modo para dois jogadores já garante a diversão. *Diablo* é perfeito porque tem um visual bem macabro, sempre com batalhas sangrentas e uma jogabilidade diversificada, com elementos de RPG. O game é imperdível, mas será que você está preparado para *Diablo*? fim

DICA: nunca entre com muita pressa em uma sala. Vá até a entrada, dê uma olhada e mate os inimigos que forem aparecendo. Os rogues podem atravessar os engradados e matar os inimigos antes de abrir a porta

DICA: destruir os barris causa danos em você e também o enfraquece. Recarregue-se com o Griswold quando for para a cidade

DICA: em uma longa corrida, os feiticeiros se dão melhor com um machado ou espada do que com magias

DICA: os chefes e minichefes são identificados com um nome especial. Dirija seu ataque para eles primeiro e depois se preocupe com os outros. Eles garantem um item especial ao morrer

DICA: do level 3 em diante, sempre mantenha com você duas magias de Town Portal. Uma para usar livremente e outra para uma situação de emergência

DICA: quando for distribuir pontos, concentre na força, aumente o dexterity e também a magia

DIABLO

P.STATION 4.5

ELECTRONIC ATRS

Ação/RPG

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

14 Fases

2 Jogadores

Manha para jogar no modo 2 players

Truque para ■ modo de dois jogadores: se você achar algo valioso para ■ outro jogador, como por exemplo, o feiticeiro acha arcos poderosos, salve ■ personagem e leve-o para um outro jogo de dois jogadores que tenha uma rogue. Em seguida, dê o arco para ela ■ salve. Agora volte para ■ jogo anterior ■ venda os arcos para ■ Griswold por um bom dinheiro.

AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM GAMES DOS EUA, SÓ A DIRECT SHOPPING TRAZ PARA VOCÊ

PLAYSTATION

2X R$ 174,50
OU 1+ 9X 44,10

GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO*

JOGOS DISPONÍVEIS (R$ 94,90 cada):
AÇÃO: Resident Evil 2, Tomb Raiders 2, Mega Man X4, Resident Evil Director Cut, Colony Wars, Duke Nukem 3D; Point Blank com Arma [R$129.90], Bloody Roar;
AVENTURA: Batman & Robin, Kionoa, One, Croc, Pitfall 3D;
ESPORTE: FIFA Road to World Cup 98, NBA Shoot Out '98;
LUTA: Marvel Super Heroes, Fighting Force, X-Men Children Atom, Street Fighter Collection, Street Fighter EX + Alpha;
RPG: Final Fantasy 7, Final Fantasy Tactics, Breath Of Fire 3, Alundra, Diablo, Castlevania: Symphony of Night, Death Trap Dungeon, Wild Arms, Broken Sword, Saga Frontier;
SIMULAÇÃO: Grand Tour Racing '98, Road Rash 3D, Nascar Racing '98, Jeremy McGrath Supercross '98, e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*

SATURN

2X R$ 154,50
OU 1+ 9X 39,05

INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK
Virtua Fighter 2
Virtua Cop
Daytona USA; e +
1 GAME CLÁSSICO*

JOGOS DISPONÍVEIS (R$ 94,90 cada):
AÇÃO: Resident Evil, Mega Man X4, Quake! Duke Nukem 3D; Sega Ages, Warcraft 2;
AVENTURA: Enemy Zero, Sonic R, Sonic Jam;
ESPORTE: FIFA Road to World Cup 98, Steep Slope Sliders, Worldwide Soccer 98, Winter Heat; NBA Live '98;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Mortal Kombat Trilogy, Last Bronx, Fighters Megamix;
RPG: Albert Odyssey, Shining: The Holy Ark;
SIMULAÇÃO: Sega Touring Car, Nascar '98; e muitos outros.

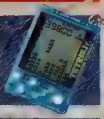
NOVIDADES PSX

AÇÃO
Forsaken
Vigilante 8
AVENTURA:
Blasto
ESPORTE:
FIFA World Cup 98
LUTA:
Tekken 3
X-Men vs. Street Fighter
RPG:
Azure Dreams
SIMULAÇÃO:
Gran Turismo Racing
Speed Racer
The Need For Speed 3

ACESSÓRIOS

N64		PSX		SAT	
Game Shark Pro	R$ 89,90	Adaptador PS	R$ 49,90	Adaptador 2	R$ 49,90
		Cartão Memória	R$ 59,90	Controle Arcade	R$ 89,90
		Controle Analógico	R$ 74,90	Controle Básico	R$ 39,90
		Controle Arcade	R$ 89,90	Conversor Japonês	R$ 39,90
Controle Arcade	R$ 89,90	Controle Básico	R$ 39,90	Game Shark	R$ 94,90
Controle Mad Katz	R$ 44,90	Controle Original	R$ 69,90		
Game Shark	R$ 94,90	Game Shark	R$ 94,90		
Memory Card 1 MB	R$ 49,90	Mega Memory Card	R$ 74,90		
Volante Mad Katz	R$ 129,90	Volante Mad Katz	R$ 129,90	Volante com Pedal	R$ 129,90

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.



NOVIDADES SAT

AÇÃO:
Burning Rangers
House of the Dead
RPG:
Magic Knight Rayearth
Panzer Dragoon Saga
Shining Force 3
LUTA: [Japonês/R$124,90] (inclui Cartucho de Memória)
Darkstalkers 3 (Vampire)
King of Fighters '97
X-Men vs. Street Fighter

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

32 bits

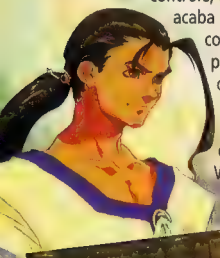
DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com

Por Marcelo Kamikaze

A Square ataca de novo. As armas são poderosas: **Xenogears** tem boa história, batalhas variadas, efeitos especiais de primeira e animações alucinantes. Tudo começa quando o sistema de uma nave espacial lotada de imigrantes é atacado por seres desconhecidos. Com a perda do controle, a nave acaba explodindo com seus próprios canhões. Muito tempo depois, Wong Fei Fong, um sujeito que não conhece seu passado, vê sua vila sendo atacada e tem a impressão de já ter visto aquela situação antes. Intrigado, Wong Fei Fong decide investigar seu passado. Ele conta com a ajuda de outros dois personagens: Elehayym Van Houten e Shitan Uzuki, cara que conhece o passado de Wong. Nas batalhas você poderá usar um robô. Se escolher usá-lo, haverá contagem de combustível. Se optar por lutar na forma humana, a batalha ficará parecida com um jogo de luta, com combos e golpes fraco, médio e forte. A apresentação é excelente, melhor que a de **Ghost in the Shell**, também para P.Station. As animações no meio do jogo, contudo, têm qualidade inferior.

DICA: na luta sem o robô, o esquema funciona à base de combo. Não usando todos os pontos de movimento, você acumula AP pra usar os especiais em seqüência. Com o robô, use o boost para aumentar a força



DICA 1: ao começar o jogo, desça até a sala e fale com Timothy. Depois, lá fora, fale com o baixinho Dan (escolha uma das opções) e vá para a casa que tem uma mulher na frente. Entre e vá para o quarto da noiva de Timothy. Da vila, use a saída que leva ao caminho da montanha

DICA 2: siga o caminho da montanha até chegar à casa de Shitan. Ele está nos fundos. Depois entre no quartinho e veja a caixa de música. Depois de jantar volte para a vila, que está sob ataque. Lute contra os robôs

DICA 4: na cidade de Dazil, vá para a mecânica da igreja. Depois siga pela casa onde se empresta o tanque. Vá pelo deserto e uma hora vão aparecer robôs. Seguindo-os, encontre o soldado numa moto e roube-a. Lute contra os robôs, o monstro e o pirata

DICA 3: siga pela floresta e encontre Ely. Depois de se separar, ela vai ser pega por um dinossauro. Enfrente-o. Use a defesa até Shitan aparecer com seu robô. Aí mande ataques fortes e magias. Na forma de robô, depois de um ataque, o seu attack level sobe. Aí você pode usar os especiais, que gastam mais combustível que o normal

XENOGEARS

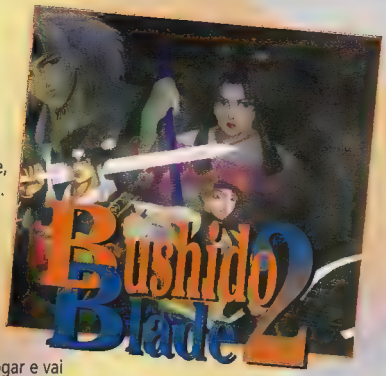
P.STATION
SQUARE
RPG

4

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

2 CDs
1 Jogador
Memory Card

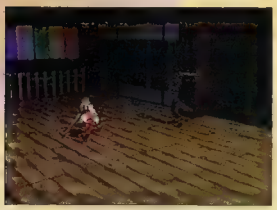
Por Baby Betinho



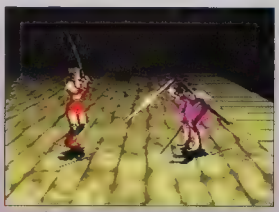
Bushido Blade 2 é a prova final de que a Square também entende, e muito, de jogo de luta. No jogo, brigam duas facções: uma roubou a espada da outra. Aí rola um box pra saber quem fica com as espadas. São seis caras selecionáveis mais 12 secretos. Você escolhe com quem vai jogar e vai lutando. Entre as lutas rola uma historinha e vai chegar uma hora em que você vai achar um cara diferente. Esse sujeito vai ser seu lutador na próxima luta e, se você vencer, o cara poderá ser acionado no próximo jogo. Assim, os secretos deixam de ser secretos. A luta é bem real. Se um cara leva uma espadada no braço, não consegue mais mexê-lo. Agora, se a sua mira for boa e você acertar o inimigo na cabeça, é morte certa. fim

DICA: **ao derrubar o inimigo, acerte-o no chão fazendo ↓ ○**

DICA: **esta mulher possui uma AR-15. Para vencer, corra em volta dela ■ acerte-a por trás**



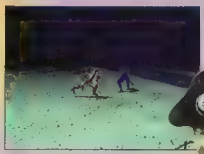
DICA: **você pode correr do inimigo por toda a arena. Para isso, pressione o botão L1**



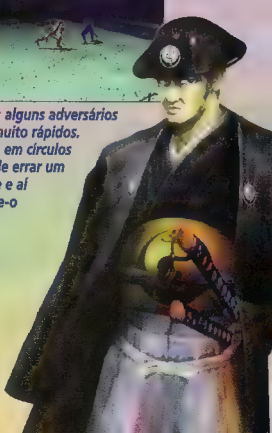
DICA: **fazendo → ○ ■ inimigo irá abaixar por alguns instantes. Seja rápido e acerte a cabeça dele**

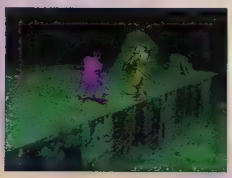
DICA: **um dos melhores ataques do jogo é correr e, perto do inimigo, apertar X**

DICA: **às vezes é preciso disputar força na espada. Quando isso acontecer, pressione várias vezes e rapidamente o botão ○**



DICA: **alguns adversários são muito rápidos. Corra em círculos até ele errar um golpe e aí acerte-o**





DICA: **nesta tela há alguns penhascos. Se conseguir jogar o inimigo de um bem alto, ele morrerá na hora**

BUSHIDO BLADE 2

P.STATION
SQUARE
luta

4.3

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

1 CDs
1/2 Jogador
Memory Card

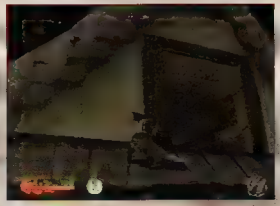
TENCHU

Por Lord Mathias

Rikimaru e Ayame são assassinos ninja, contratados por um poderoso chefão para detonar todos que atrapalham seus planos. Em **Tenchu**, você pode encarnar um dos dois ninja. A única diferença entre eles é o sexo: Ayame é uma mocinha e Rikimaru é macho. Não importa o personagem. Jogando com qualquer um deles, você vai se sentir um verdadeiro ninja. Principalmente por causa da agilidade. Você se esconde, anda abaixado, sobe em telhados, atira shurikens, bolas de fumaça e tudo mais a que um ninja tem direito. A arma mais usada é, sem dúvida, a corda com um gancho amarrado na ponta. Com ela você pode alcançar o alto de casas e muros. Para matar, o ideal é surpreender a vítima e economizar golpes. São oito fases com gráficos estilo **Tomb Raider**. fim

DICA: use os botões R2 e L2 para selecionar os itens. Para usá-los, aperte o botão triângulo

DICA: para dar saltos mais longos faça → → X. Com esfera (ao lado de sua energia) verde, você mata o inimigo com um golpe

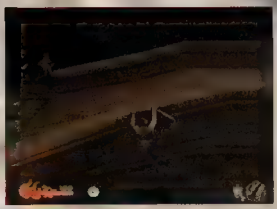


DICA: use a corda para seguir por cima das casas. Na missão 1, encontre essa entrada que fica no telhado

DICA: aqui esqueça o samurai e detone o velho. Não fique distante dele, pois o cara tem uma pistola

DICA: ao encontrar um inimigo distraído, pegue-o por trás e ele já era

DICA: quanto mais ninja melhor. Sempre faça o máximo para não ser visto



DICA: segure em lugares como esse e espere o momento certo para atacar

DICA: use ○ para abaixar e encostar nas paredes. Caso o inimigo o veja, corra e esconda-se. Ele vai esquecer de você

TENCHU

P.STATION
SONY
ação

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

1 Jogador
8 Fases
Memory Card

DEAD OR ALIVE

Direto dos USA — Da GamePro

A Tecmo vai entrar com tudo no P.Station com seu novo jogo de luta, o *Dead or Alive*. Trata-se de um grande concorrente para jogos consagrados como *Tekken 3*, *Street Fighter EX Plus* e *Bloody Roar*. Apesar de ir mais pro lado de *Virtua Fighter 2*, *Dead or Alive* é bem variado e também possui outros componentes, como air juggles e pequenos combos. Até aí, tudo bem, mas o grande defeito do jogo é a falta de profundidade. O game não dispõe de combos arrasadores,

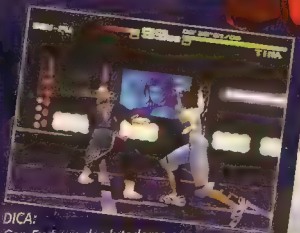
Dead or Alive chega ao P.Station com seis lutadores animais!

apenas de um sistema de contagem bem agressivo, que faz tudo mais parecer um treino que luta de verdade. Apesar disso, *Dead or Alive* é bem rápido e garante uma boa pancadaria. Quem já é bem rodado em jogos de luta vai sentir falta de golpes mais complexos. Por outro lado, quem acha *Tekken 3* muito complexo, vai ganhar uma boa alternativa. *Dead or Alive* vem preencher uma lacuna de jogos de luta do P.Station. Menos cérebro e mais muque.

fim

DICA: atraia os oponentes para a extremidade do ringue. Se eles caírem para fora, vão ser atingidos por uma pequena explosão que causa bastantes danos

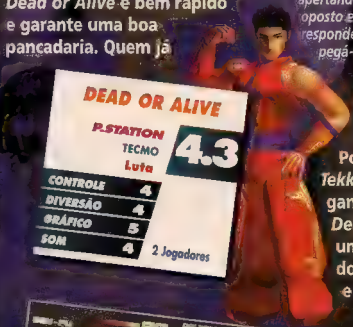
DICA: jogue com todos os personagens até o final. Depois de derrotar Radou, vão aparecer algumas opções secretas, como a possibilidade de mudar o traje dos personagens



DICA: Gen Fu é um dos lutadores mais difíceis. Ele é pequeno e você terá de se abaixar para enfrentá-lo. Não dê chutes roundhouse, eles vão passar por cima da cabeça do cara

DICA: os jabs curtos e rápidos são uma boa defesa contra combos. Agachar dando jabs também é uma boa alternativa contra rasteiras

DICA: toda vez que ficar de costas durante a luta, contra-ataque imediatamente apertando ao mesmo tempo para o lado oposto e quadrado. Se o oponente responder com um chute ou soco, você vai pegá-lo com a guarda baixa



DICA: não abuse dos contra-ataques, senão o oponente vai se defender com vários arremessos

Por Marcelo Kamikaze

Aya é uma policial novata em Nova Iorque. Na véspera de Natal ela vai assistir a uma ópera. No meio da apresentação todos que estão no teatro entram em autocombustão. Sobraram apenas Aya e Melissa, a cantora. Chegou a hora de as mitocôndrias (lembram das aulas de bilogia?) mandarem no mundo. Incrível, não? Pois esse é só o começo. **Parasite Eve** tem gráficos detonantes (computação gráfica de primeiríssima) e um sistema de luta que mescla ação e comandos tradicionais de RPG. No jogo, o que era apenas um componente responsável pelo fornecimento de energia às células dos humanos torna-se um ser com DNA (código genético) próprio, que vive em simbiose com a célula, como um parasita (esses nós conhecemos bem!). O nome dessa mitocôndria evoluída é Eve. E é ela que você, jogando como Aya, deve detonar.

Você vai ter de encarar caras nojentos como os de **Resident Evil**.

STATUS

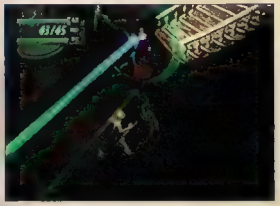
Os comandos na tela de status são os seguintes (nem todos estão disponíveis desde o começo):

Item: usa os utensílios
Parasite Energy: usa energia Parasite. É uma espécie de magia
Troca de arma: pega outra arma
Troca de colete: usa outro colete
Option: para configurar som, cursor, janela e posicionamento de tela
Classificar itens: organiza os itens
Melhorar arma/colete: com a chave inglesa você pode colocar atributos de uma arma em outra. Idem para colete
Distribui Bonus Point: melhora velocidade, capacidade de levar item e armas\coletes. Gasta 100 BP para aumentar 1 ponto desses atributos.

PASSO A PASSO

DIA 1 - RESSONÂNCIA

CARNEGIE HALL
Depois de sair do carro, entre no teatro. No meio da ópera, as pessoas vão entrar em autocombustão. Fale com Melissa, a cantora, e lute com ela



MELISSA: desvie do ataque à meia distância e parta para cima

Siga para o backstage (a coxia, parte de trás do palco) e desça pelo buraco. Há várias portas nesse local, algumas trancadas. Vá a última sala à esquerda, verifique o defunto e pegue a chave. Agora dá para abrir as outras portas, menos a do fundo. No camarote de Melissa, verifique a agenda. Ali há outra chave, que abre a sala de ensaios

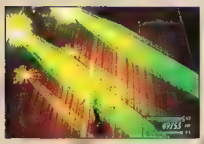
BATALHA

Em **Parasite Eve** a batalha tem um quê de ação. O desvio dos ataques é feito de forma manual. Quando a barra estiver cheia você pode usar ações como atacar, utilizar energia Parasite e itens.

Os comandos são:
Item: usa os itens
Parasite Energy: uma espécie de magia
Troca de arma: para equipar-se com outra arma
Troca de colete: para pegar outra proteção
Fugir: nem sempre dá certo

Botões: △ – abre menu
○ – ataca
X – cancela comando
□ – define ataque (caso não queira dar todos os tiros que a arma pode)

Melissa estará lá, já dominada por Eve. Enfrente-a



MELISSA-EVE: sem muitos segredos. Desvie dos ataques e invista contra ela quando estiver perto

Caia pelo buraco. Siga pelo esgoto e encontre a menininha lourinha. Ela vai abrir uma passagem lateral. Ao lado da porta trancada há um interruptor que faz abrir essa porta. Vá em frente, fale com Eve e enfrente o crocodilo

CROCODILO: use a pistola mais poderosa. Aproxime-se da parte de trás e dê tiros no rabo. Na parte 2 é hora de meter bala bem na boca

DIA 2 – FUSÃO

17o. DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE NOVA IORQUE

Fale com o chefe e ganhe a permissão para modificar a arma. Desça as escadas e vá para o depósito de armas. Fale com Torres e ganhe o rifle M16A1. Se quiser, use a

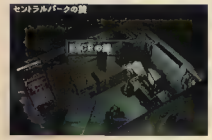
permissão. Volte ao térreo e encontre Ben, filho de Daniel, seu parceiro. Depois vai rolar uma entrevista coletiva no departamento. Siga para o museu

MUSEU AMERICANO DE CIÊNCIAS NATURAIS

Bata um papo com o vigia e entre no museu. Anote seu nome no livro de visitas que fica no balcão central. Suba as escadas e fale com o Dr. Clamp. Volte para o 17º DP

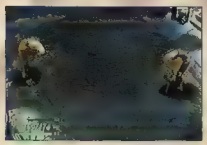
17o. DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE NOVA IORQUE

Siga Daniel e vá para a sala de reuniões. Daniel vai sair correndo e Aya ficará incumbido de dar assistência



CENTRAL PARK

Vá até a sala de administração do parque. Na gaveta há a chave que abre os portões trancados. Agora dá pra chegar ao local do concerto e encontrar Eve. Após outra tragédia, saia do local e siga a garotinha até o backstage. Eve vai se retirar. Saia do palco e siga a menina. Ela indicará o caminho. Mas tem uns itens por ali. Depois da ponte você irá detonar as minhocas gigantes



MINHOCAS GIGANTES: fique bem perto do bicho e atire. Você estará menos suscetível aos seus ataques. Prossiga. Agora Eve está numa carruagem. Entre nela e enfrente-a Eve

EVE: espere pelo ataque da erupção para poder detonar

DIA 3 – SELEÇÃO

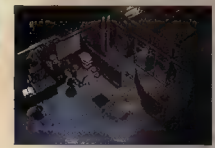
SOHO

Vá à loja de armas e tente entrar. A porta estará trancada, o jeito é abrir na bala. Uma dica: você deverá estar com os bolsos cheios de itens obtidos no Central Park. Então, volte ao 17º DP, deixe tudo com o cara que guarda as coisas, o Wayne, e volte para fazer a limpeza

MUSEU AMERICANO DE CIÊNCIAS NATURAIS

Aqui só vai rolar uma demo

17o. DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE NOVA IORQUE



Verifique todos os defuntos duas vezes para ganhar itens. Fale com todos que encontrar. Vá para o subsolo, fale com Wayne e ganhe a Beretta. Vá para onde se criavam cachorros e fale com o policial. Siga para o primeiro andar lá você vai encontrar a chave do depósito de armas na sala de reconhecimento

No segundo andar, detone o monstro que matou Torres. No fim, mate Cerverus

CERVERUS: ataque primeiro a cabeça da esquerda, depois a da direita e, por fim, a do meio. O ataque do arco não dá pra desviar. De resto é mandar tiro com a arma mais forte

PARASITE EVE

P.STATION
SQUARE
RPG

4.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

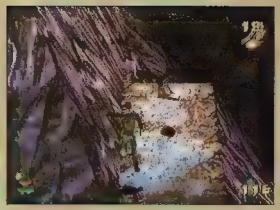
1 Jogador
Memory card

Da GamePro

Se você fizer uma lista dos jogos inesquecíveis do Atari, **Pitfall** com certeza não ficará de fora. Mais de uma década mais tarde, ele está de volta com um visual 3D que, com certeza, deixaria o Atari com muita inveja. A essência é a mesma, só que o herói Harry está de volta em uma superaventura 3D, com gráficos alucinantes e uma jogabilidade bem mais apurada. O jogo requer muita paciência e sincronismo, principalmente nos pulos calculados e na hora de pendurar-se nos cipós. Por isso, se você estiver com muita pressa para terminar, é melhor procurar outro jogo. As músicas tem um ritmo bem tribal, com muita percussão e tambores. Apesar de os cenários serem bem definidos e a movimentação ser bem suave, os monstros e os inimigos são pouco criativos. Com bastante prática, você acaba acertando os pulos e evitando os desconfortos causados por eles. **Pitfall** está melhor do que nunca, com ação e aventura pra dar e vender.

fim

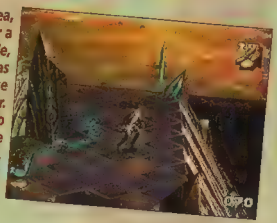
DICA: quando enfrentar monstros que atiram, role até eles primeiro e aperte direcional para frente e R1 juntos. Você vai evitar os tiros e estará na frente deles



DICA: o melhor jeito para flutuar em Lucense é indo devagar e fazendo as curvas antes do tempo. Assim que pegar um item, como esta vida, vire-se imediatamente para um lugar seguro

DICA: para passar pelo primeiro chefe, desligue as válvulas da sala, começando pela que está mais distante no canto esquerdo. Em seguida, desligue a que está perto do canto inferior direito. Tome cuidado com os lasers e os projéteis que o chefe atira. Escale pela corrente no meio da sala para escapar

DICA: na Lava Land, fique na superfície fixa e dê uma olhada nas plataformas que aparecem. Dá para saber onde vai surgir a próxima plataforma. Se aparecer uma sombra, fuja porque é uma bola de fogo



DICA: na Temple Area, depois de alinhar a primeira pirâmide, pegue uma carona nas barras da Lucense flutuando no reator. Isso é meio complicado, mas se estiver bem alinhado, fica simples

DICA: para evitar danos, quando passar pelas lâminas giratórias ande na direção da lâmina. Pule ao ver as sombras no chão e pegue os power-ups. Dá para agachar e passar por baixo de algumas lâminas

PITFALL 3D

P.STATION
ACTIVISION
ação/aventura

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador

Agumas novidades e novas aventuras fazem de Pitfall 3D um sucesso garantido!

DICA: procure conhecer os principais pilotos de cada país. Estudando-os, você terá mais chances de vencer o DogFight

DICA: não esqueça de preencher seu alistamento, com ele o jogo terá maior continuidade e ficará mais divertido

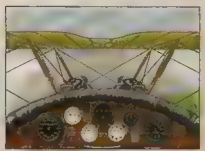
DICA: troque de avião sempre que o tipo de missão mudar, estude bem a caracteristica de cada um

Por Marcelo Kamikaze

A segunda versão de **Red Baron** custou a sair, mas valeu a pena ter esperado. Mais que um simulador de vôo, **Red Baron II** é um simulador de vôo com aviões antigos, usados nas Guerras Mundiais. Tudo está tão caprichado que, com certeza, o game vai se tornar em pouco tempo um clássico dos simuladores para PC. Prova disso são os gráficos, que usam uma nova tecnologia 3D da Dinamix, batizada de 3D Space. A dificuldade é um caso à parte. Na verdade, o nível pode ser regulado como você quiser, mas, se desejar um verdadeiro desafio, chame para a briga um dos famosos pilotos de guerra. Todos eles usam suas manobras favoritas, pois em sua programação foram usados elementos de inteligência artificial que repetem os movimentos registrados na história. A interação com o piloto inimigo e com a história (o manual do jogo é uma pequena enciclopédia de vôo à moda antiga) deixam o jogo muito atraente e divertido. É praticamente impossível enjoar do game. Se você acabar todas as missões, ainda poderá editar suas próprias e jogá-las via Internet. Também é possível formar esquadrilhas, com aliados ou inimigos. Sem falar no Dogfight, para dois jogadores.

fim

DICA: preste atenção nos informes, eles podem ser decisivos em suas missões e no próprio andamento de sua carreira

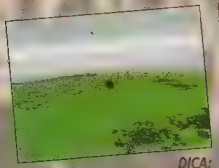


DICA: escolha bem o avião, alguns deles, como o Fokker Dr I, têm bom controle, mas apresentam má visibilidade

DICA: escolha a visão com F2, segure o Enter e vá girando a visão com o joystick

ENDEREÇOS
www.sierra.com
www.brasoft.com

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 133, Windows 95, 16 MB Ram, 130 MB livres no HD, CD-Rom 4x, Placa de vídeo de 1 M, Mouse, Joystick (recomendado!), Placa de Som 16-Bits



DICA: use as visões complementares para achar os inimigos na tela

DICA: abuse dos loopings para surpreender os inimigos. Mas lembre-se de estabilizar o aeroplano logo depois

DICA: nos bombardeios, procure inclinar o avião para baixo, sempre em direção ao alvo

RED BARON II

PC
SIERRA-DYNAMIX
RPG

4.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

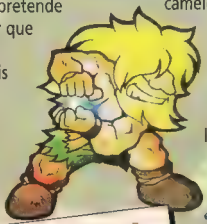
Multiplayer
Internet
Rede

DICA:
montado no Camel Slug, detone todos os helicópteros. Mas primeiro detone o vermelho

Por Lord Mathias

O general Morden está de volta em **Metal Slug 2**, jogo que resgata um gênero em extinção: ação com tiro em plataformas. Desta vez, o tirano conta com a ajuda dos marcianos e pretende dominar o mundo. Para evitar que Morden alcance seu objetivo, foram escalados quatro oficiais que devem detonar tudo que virem pela frente. Ops, quase tudo: os reféns têm de ser resgatados. Salvando os prisioneiros você ganha itens e pontos. Para encarar a batalha, você dispõe de uma pistola e dez granadas. Mas há mais armas, claro.

Metralhadoras, lança-chamas, escopetas e armas laser que você ganha quando resgata reféns. Mesmo com tantas armas a coisa fica preta em algumas partes do game. Mas não se preocupe: alguns veículos, como o Metal Slug - um tanque monstruoso - e o Camel Slug - camelo armado com metralhadora -aparecem pelo caminho. Os gráficos são um show. A SNK não usou um polígono sequer. Resultado: gráficos limpos e detalhados.



CHEFE:
fique no centro e mande bala para cima sem parar. Quando aparecerem soldados, acerte-os e continue o ataque

fim

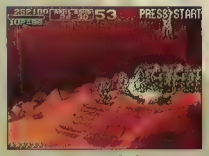
METAL SLUG 2

NEO GEO	5
SNK	
ação	
CONTROLE 5	2 Jogadores
DIVERSÃO 4	2 Fases
GRÁFICO 4	Memory Card
SOM 5	

Missão 1

DICA: quando o caminhão aparecer, fique agachado e atire sem parar. Há reféns escondidos nas palmeiras

Missão 2



DICA: contra as múmias use a Shotgun ou a Flame Thrower. Basta apenas um tiro. Cuidado com o bafo pra não virar uma múmia também

DICA: acerte os canhões da extremidade primeiro. Usando a metralhadora as coisas vão ficar mais fáceis

DICA: este defunto dá uma jóia de 50.000 pontos. Mas saia logo daí pra não levar uma bomba

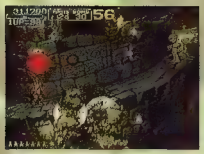
OS ITENS

MUNIÇÃO (ARMA): repõe a munição da arma especial

TANQUE DE ENERGIA: repara os danos sofridos nos veículos

MUNIÇÃO (GRANADA): acrescenta mais granadas ao estoque

ITENS BÔNUS: dão pontos extras. Comida faz engordar, e muito!



DICA: aqui caem pedras enormes. Fique esperto e avance com cuidado

CHEFE: a bordo do Slug Noid, atire para baixo sem parar e vá pulando nas plataformas. Quando ele carregar o tiro, saia do centro pra não virar pó

Missão 3

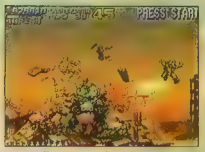
DICA: o cadeado pode ser detonado. Siga e pegue bastante pontos e um refém

DICA: contra os soldados inimigos com escudos, o melhor é aproximar-se e mandar facadas bem certeiras

CHEFE: use todo o poder de fogo que puder, inclusive os mísseis. Quando ele usar a metralhadora procure rapidamente uma brecha. Ficar embaixo dele também é bom, mas tome cuidado com o amassão

Missão 4

DICA: pegando muita comida você fica gordo e sua movimentação fica comprometida

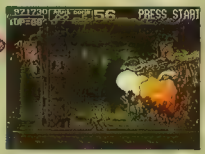


DICA: fique agachando para acertar os tanques. Assim os tiros não vão pegá-lo

CHEFE: a parte mais complicada no navio é o canhão principal. Fique em movimento constante para o tiro não acertá-lo

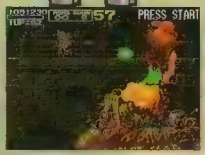
Missão 5

DICA: é bom ter o laser na hora de enfrentar os helicópteros



DICA: atire muito rápido nos trens para não ser pego. Aparecendo outros carinhas, mate-os rapidamente e continue o ataque ao vagão

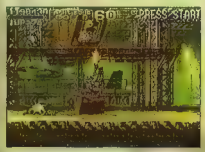
DICA: use a faca para detonar esses monstros. Se o cara ficar vermelho, saia de perto, pois ele vai explodir



CHEFE: gaste toda a sua granada no submarino. Depois, salte e atire pra baixo. É bem complicado escapar do seu ataque de 5 tiros

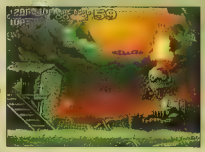
Final

DICA: fique no chão atirando pra cima do "Rambo"

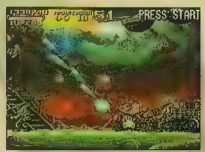


DICA: detone as cabines de controle e ganhe armas para facilitar seu trabalho

DICA: não toque nos alienígenas, senão já era. Fique num dos cantos e mate todos



CHEFE 1: guarde as bombas para detonar as naves menores. Elas dão itens



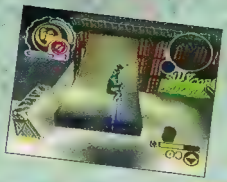
CHEFE 2: não fique embaixo dele pra não tomar um raio na cabeça. De resto é atirar sempre pra cima e terminar o jogo

RE BOOT

Electronic Arts/Mainframe

ação - 1 jogador
1 CD - Memory Card

P.STATION



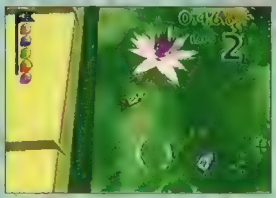
Já nas paradas, este game é baseado no desenho animado Reboot, todo feito em computação gráfica. Bob conta com a ajuda de Dot e Enzo na luta contra um vírus que quer detonar a Mainframe. Você vai ter de fazer manobras radicais com um skate para conseguir coletar itens e destruir inimigos. Ou ver o desenho na TV.

MICRO MACHINES

Midway/Codemasters

corrida - 1/4 jogadores
1 cd - Memory Card

P.STATION



Continuação do jogo **Micro Machines** para Nintendinho. Você participa de uma corrida com carros e lanchas em miniatura. Até quatro jogadores podem competir. Ainda é possível praticar e formar times.

MAGESLAYER

GT Interactive

Ação - 1/16 jogadores (em rede)

PC

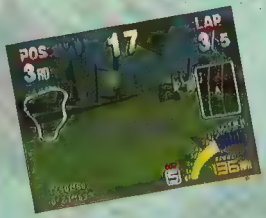
Mageslayer traz um ambiente parecido com o de **Hexen**. Afinal, os criadores são os mesmos. Labirintos intrigantes, uma grande variedade de monstros, violência e sangue dão o tom do game. Você conta com quatro personagens com aspectos e habilidades diferenciados. Não espere encontrar facilidades: a morte ronda seu personagem o tempo todo.

X-RACING

Teka

corrida - 1/4 jogadores
1 cd - Memory Card

P.STATION



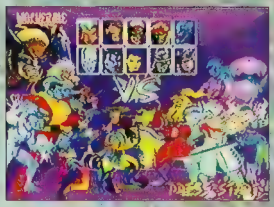
Nada de regras em **X-Racing.** Neste jogo, que lembra muito o clássico dos arcades **Red Mobile**, o lance é detonar os carros dos adversários e mandá-los para bem longe da pista. Cuidado com os barris, madeiras e outras tranqueiras que aparecem no meio da pista, pois essas coisas podem fazer você dançar legal. Não esqueça de acender os faróis quando escurecer e apagar quando ele estiverem acessos de bobeira. Você tem seis carros para escolher antes de começar a detonar.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Acclaim/Capcom

luta - 1/2 jogadores
1 cd - Memory Card

P.STATION



Magneto continua acreditando que os mutantes devem exterminar os humanos para sobreviver. Xavier e os X-Men devem proteger a raça humana. Nesta versão, há dez lutadores: Tempestade, Ciclope, Wolverine, Ômega Vermelho, Sentinela, Homem de Gelo, Colossos, Psylocke, Samurai de Prata e Espiral.

PUZZDARMA

Konami

Puzzle - 1/2 jogadores

NINTENDO 64

Quebra-cabeça muito parecido com **Puyo Puyo Sun**, também para Nintendo 64. Como a maioria dos puzzles, **Puzzdarma** tem gráficos coloridos. São dois modos de jogo: Normal e Versus. No Normal você tem de destruir um número de peças para passar de fase. Já no Versus, ganha quem encher a área do adversário com o maior número de peças.

REAL ROBOTS FINAL ATTACK

Bam Presto

luta - 1/2 jogadores
1 cd - Memory Card

P.STATION

Os robôs das colônias espaciais e os da Terra se enfrentam em **Real Robots Final Attack**, igualzinho a **Virtual On**, da Sega. Há sete opções de robôs. Esta versão que agora está disponível para o P.Station não é a primeira: há outras para Mega, SNes e Sega Saturn.

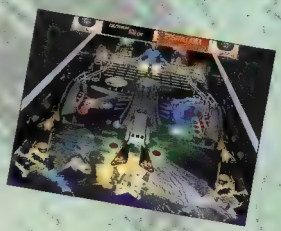
STAR TREK PINBALL

Interplay

Pinball - 1/2 jogadores

PC

São três mesas baseadas na série Star Trek, sendo uma delas dupla, para jogar contra um adversário! O game lembra bem uma máquina real de pinball, mas o que se destaca mesmo é o som. No CD estão presentes as músicas originais do seriado e você pode escolher a que mais lhe agradar. Bom divertimento, com um som bem caprichado, mas meio pobre quando o assunto é a variedade de mesas.



GOLPE FINAL

RB2 THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2

Real Bout 2 chega para Neo Geo com lutas em dois planos, em um sistema parecido com o de Fatal Fury 3. O jogo é o primeiro com mais de 500 Megabits de memória. A seguir, você tem os golpes de 12 dos 22 lutadores. Os dos outros 10 você vai conhecer na edição de junho

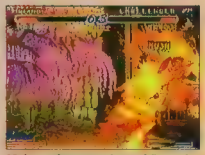
BABY BETINHO

DICA: *alguns lutadores, como Sokaku e Duck King, podem usar golpe especial de mudança de plano com ↑↓ + D*

DICA: *após um desvio com ataque (A + B) é possível ligar com golpes especiais, Super Power e Potential Power de acionamento rápido*

Terry: *voadora com B e depois C; no chão, C de perto, ↓↘→ + B e (c) ↓↑ + A. Ainda não se sabe como ligar especiais e combos*

Andy: *voadora com C; no chão A, ← + C e ←↓↙ + C ou ↓↘→↘← + BC, se tiver condições de usar um Super Power*



Mai: *voadora com C; no chão, C de perto e ↓↙← + A ou →←↙↓↘ + BC (S. Power) ou →←↙↓↘ + C (Potential Power)*

Joe: *voe com C e aperte A rapidinho. No canto ainda dá pra ligar um ↓↙← + A após a seqüência*

Rick: *voadora com C; no chão A, B, ↓↘→ + C e →↓↘ + A quando o inimigo cair. Necessita de barra em Super Power*

Li Xiangfei: *voadora com C; no chão, A, B e ↘ + C e →↓↘ + B. A voadora C da chinesinha é muito lenta, faça-a bem antes*

LEGENDAS

*** - Break Shot** (cancelamento da defesa com um ataque – necessita de barra em H. Power) com invencibilidade temporárea
**** - Break Shot** sem invencibilidade
Golpes em verde - golpes Super Power (energia piscando OU barra em S. Power)
Golpes em vermelho - golpes Potential Power (barra em P. Power - energia piscando)

COMANDOS GERAIS

No plano principal
A - soco
B - chute
C - golpe forte
D - vai para o plano de fuga / se o inimigo estiver no plano de fuga, faz um ataque / evita a queda quando for arremessado / se pressionado junto com o ↑ quando derrubado, levanta rolando para o plano de fuga
A + B - desvio e ataque
C + D - provocação

No plano de fuga
A - golpe alto
B - golpe baixo
C - golpe forte
D - volta para o plano principal
↓ - volta rolando para o plano principal
↑ - permanece no plano de fuga

TERRY BOGARD

***Burn Knuckle:** ↓↙← + A ou C
****Power Wave:** ↓↘→ + A
****Round Wave:** ↓↘→ + C
****Crack Shoot:** ↓↙← + B
***Fire Kick:** ↓↘→ + B
Bashing Sway: ↓↘→ + D
Rising Tackle: (c) ↓↑ + A
****Power Geyzer:** ↓↙←↙→ + BC
Triple Geyzer: ↓↙←↙→ + C

ANDY BOGARD

Zan'eiken: ↙→ + A ou C
****Hishouken:** ↓↙← + A
****Geki Hishouken:** ↓↙← + C
***Shouryuudan:** →↓↘ + C
***Kuuhadan:** ↙↓↘→ + B
Gen'ei Shiranui: no ar, ↓↙← + D
Tchou Reppadan: ↓↙←↙→ + BC
****Dandadan:** ↓↙←↙→ + C repetido

SOUKAKU MOTIZUKI

***Nozaru Gari:** ↓↙← + A
****Makubishi:** ↓↘→ + A
****Hyouidan:** →←→ + C
Kimonjin: de perto, 360° + C
Jakombu: A repetido
***Katsu:** →↘↓↙← + B
Zuienjin: na linha do fundo, ↑↓ + D
Ikazuti: →←↙↓↘ + BC
Muzandan: →←↙↓↘ + C

GEESE HOWARD

***Reppuken:** ↓↙← + A ou C
Atemi alto: ←↙↓↘→ + B
Rium Gakushi: ←↙↓↘→ + C
Atemi baixo: ←↙↓↘→ + A
Raimei Gouhanage: com o inimigo derrubado, ↓ + C
Shinkuu Nage: de perto, 360° + A
Raising Storm: →←↙↓↘ + BC
Rashoumon: de perto, 360° + C
****Deadly Rave:** →↘↓↙←→ + A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↙← + C

JOE HIGASHI

Thrash Kick: ↙→ + B ou C
**** Golden Heel Blast:** ↓↙← + B
***Tiger Kick:** →↓↘ + B
****Bakuretsuken:** A repetido (↓↘→ + A ou C para finalizar)
****Hurricane Upper:** ←↙↓↘→ + A
****Bakuretsu Hurricane:** ←↙↓↘→ + C
Screw Upper: →←↙↓↘ + BC
Thunder Fire: →←↙↓↘ + C ou D

BOB WILSON

****Rolling Turtle:** ↓↙← + B
***Side Winder:** ↓↙← + C
Bison Horn: (c) ↓↑ + C
****Wild Wolf:** (c) ←→ + B
****Monkey Dance:** →↓↘ + B
Frog Hunting: de perto, → + C, →↘↓ + C, ←→ + BC
Dangerous Wolf: →←↙↓↘ + BC
Dancing Bison: →←↙↓↘ + C

BLUE MARY

Mary Spider: no ar, ↓↘→ + C
***Mary Snatcher:** →↓↘ + B
Mary Club Cratch: (c) ←→ + B
Mary Real Counter: ↓↙← + A
***Spin Fall:** durante o Mary Escalation, ↓↘→ + C
***Vertical Arrow:** durante o Mary Escalation, →↓↘ + A
***Straight Slicer:** durante o Mary Escalation, (c) ←→ + A
Mary Dynamite Swing: durante o Mary Escalation, com o inimigo derrubado, ↓ + C
Young Dive: (c) ↓↑ + C
Mary Typhoon: →←↙↓↘ + BC
Mary Escalation: →←↙↓↘ + C
Mary Triple Ecstasy: use um especial, ligue outro e siga com ↓ + C (exemplo: ↓↘→ + C, ↓↘→ + C, ↓ + C)

TUNG FU RUE

****Shouha:** ↓↘→ + A
****Senshippo:** ↓↙← + A ou C
Gekihou: ↓↘→ + C carregado
***Ressenkyaku:** →↓↘ + B
Extra: faça CD três vezes e depois aperte B ou C para dar um golpe
Sempuu Gouken: →←↙↓↘ + BC
Daigekihou: →←↙↓↘ + C

JIN CHONSHU

Shinsokuken: →→ + A
****Tenganken:** ↓↘→ + A ou C
***Tenjinken:** →↓↘ + A ou C
Ryuutoushou: ↓↘→ + B; →↘↓↙← + B; A, B ou C repetido
Shinganken: →↘↓↙← + A, B, ou C (A: aparece no lugar, B: aparece no alto, C: aparece atrás)
Kuusatsu Shinganken: no ar, ↓↙← + B
****Deijinken:** →←↙↓↘ + BC
Kuusatsu Deijinken: no ar, ↓↙←→ + BC
Kairyuu Shourin: →←↙↓↘ + C

WOLFGANG KRAUSER

****Blitz Ball:** ↓↙← + A ou C
***Leg Tomahawk:** ↓↘→ + B
Phoenix Throw: ←↙↓↘→ + C
Dangerous Throw: ←↙↓↘→ + A
Kaiser Claw: →↓↘ + C
Lift Up Blow: →↘↓↙← + B
****Kaiser Wave:** (c) ↙↓↘ + BC (possível carregar)
Gigantic Cyclon: de perto, 360° + C
Unlimited Desire 1: →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, C
Unlimited Desire 2: →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ←↓↙ + AC

BILLY KANE

Tchuudan Uti: (c) ←→ + A (←→ + C para continuar)
****Suzume Otoshi:** ↓↙← + A
Sempuukon: A repetido
***Hishoukon:** ↙↓↘→ + B
****Karyuu Tsugekikon:** ↓↙← + B
Tchoukaen Sempuukon: →←↙↓↘ + BC
Gurensatsukon: →↘↓ + C
Salamander Stream: →←↙↓↘ + C

JIN CHONREI

Shinsokuken: →→ + A ou →→→ + A
****Tenganken:** ↓↘→ + A ou C
***Tenjinken:** →↓↘ + A ou C
****Deijinken:** ↓↙←→ + C
Ryuutenshin: ↓↘→ + B ou ↓↙← + B
Shukumeiken: →←↙↓↘ + BC (possível carregar ou apertar C repetidamente para dar até 4 tiros)
Ryuuseiken: →←↙↓↘ + C

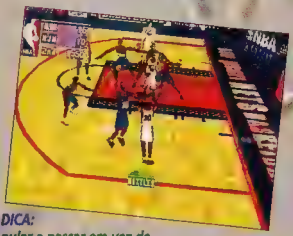
ESPORTE TOTAL

P.STATION

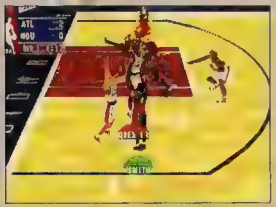
Console da Sony ganha basquete com as enterradas mais espetaculares

NBA SHOOTOUT 98

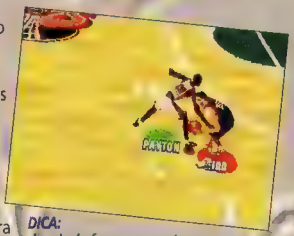
Prepare-se para conferir o melhor jogo de basquete do ano. Trata-se de **NBA Shoot Out '98**! Isso porque ele traz as enterradas simplesmente mais animais de todos os games, além do visual mais realista de todos os tempos. O repertório de movimentos está incrível. Parece mentira, mas no total são 30 tipos de enterradas. Inclusive, dá até para dar tocos nas enterradas. **NBA SO '98** dispõe dos tradicionais modos Exhibition, Season e Playoffs, além da possibilidade de criar jogadores e trocá-los de time. Talvez a única falha seja a falta de um campeonato de arremessos de três pontos que, por exemplo, o concorrente **NBA Live '98** tem. O sistema de controles dos jogadores é o melhor de todos os jogos. Além da variedade de movimentos, você segura R2 e vai mudando os ícones e seleciona o desejado. Parece estranho, mas jogando você entende tudo. A galera assistindo ao jogo é bem animada e não pára um segundo de torcer. **NBA Shoot Out '98** recebeu nota máxima em quase todos os requisitos, por isso não vá deixar de bater uma bolinha com ele!



DICA: pular e passar em vez de arremessar é uma boa maneira de enganar os oponentes



DICA: a melhor maneira de bloquear os arremessos é usar um jogador da defesa para ficar correndo atrás da bola. Às vezes o jogador não vê você e acaba levando uma bolada na cara



DICA: depois de fazer uma cesta, use um dos defensores para marcar a saída de bola. Isto sempre facilita e garante tempo para o posicionamento de sua defesa

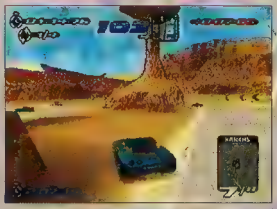
DICA: se levar um dos defensores até a cesta, evite dar enterradas que passam a bola por trás. Isto aumenta a chance do bloqueio

DICA: sempre finja que vai arremessar para enganar os oponentes. Eles acabam pulando e deixando você livre para encestar

NBA SHOOT OUT '98

P.STATION	4.8
SONY	
basquete	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

8 Jogadores (adaptador)



DICA: o atalho de Redrock Ridge garante um bom espaço. Apenas preste atenção na parede de pedras e faça a curva fechadíssima pela parte de terra

Prepare sua máquina: a Electronic Arts reencontrou a fórmula de Need for Speed

Sendo o melhor da série e um dos melhores jogos de corrida do P.Station, **Need for Speed 3** promete limpar o fracasso da segunda versão e manter o nome da primeira. Realmente o jogo voltou às origens e nenhum fã de corrida deve deixar este jogo escapar. Como sempre, você vai poder pilotar diversas máquinas excepcionais, como a Lamborghini Countach, uma Ferrari 355 F1, uma Mercedez CLK GTR e outras. Para desfrutar destas máquinas, você vai poder escolher entre oito pistas bem desenhadas, mas semelhantes às outras da série. A jogabilidade está demais, lembrando o estilo da de **San Francisco Rush**, mas com muito mais variedade de pulos, atalhos e batidas. No modo Hot Pursuit, você vai poder fugir de policiais loucos para aplicar uma multa. A corrida para dois jogadores no modo split-screen sofre um pouco com a lentidão, mas com certeza é divertida. A EA precisa levantar a bola da série e, com **NFS 3**, ela não deixou ninguém na mão!

DICA: aprenda a personalidade dos oponentes para usar isso como vantagem. Por exemplo, ao se aproximar do Swerve, dê uma buzinada que ele logo sai da frente. Mas isso só funciona com ele

DICA: nas ultrapassagens, chegue por dentro de uma curva. Assim, ou você vai passá-lo sem problemas ou vai jogá-lo contra o muro

DICA: com algumas exceções, a Hometown é uma série de curvas que podem ser feitas em alta velocidade. Pegando a manha, você as faz sem brecar

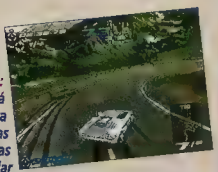
NEED FOR SPEED III

P.STATION
ELECTRONIC ARTS
corrida

4.8

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

2 Jogadores
8 Carros
8 Pistas



DICA: não dá para vencer as corridas sem dar aquela derrapadinha. Antes de uma curva fechada, aperte o freio de mão sem soltar o acelerador e comece a virar. O carro vai dar uma derrapadinha e ficar alinhado para sair da curva. Ajuste a direção e vá embora!

DICA: suba no calçadão da Atlântica para ficar bem alinhado para a seqüência de curvas que terá pela frente

DICA: no modo Hot Pursuit, os policiais vão fechar a pista. Fuja pelos atalhos, como pelo caminho lateral à ponte coberta em Hometown

ESPORTE TOTAL

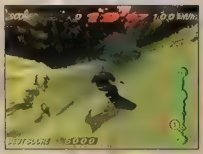
NINTENDO 64

1080º SNOWBOARDING

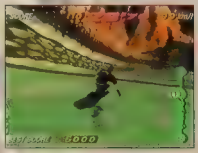
Um esqui na neve tão bom que a Marjô roubou a matéria do Lord Mathias

Ah, chega desse negócio de calor! Eu resolvi invadir a praia, ops, a montanha do Lord e embarquei para a Suíça! Esporte nobre é com a Marjôzinha aqui. E, se a qualidade for boa como a deste **1080° Snowboarding**, aí é que eu não saio mais desta vida. O Nintendo 64 acaba de ganhar o melhor jogo de esqui do videogame. São dois modos, o Trainning e o Normal. Use o Trainning como se fosse aquele instrutor das montanhas. Dentro desse modo você pode escolher o Free Practice, em que se aprende a fazer todas as manobras do jogo, ou o Half-Pipe, com movimentos típicos dos skatistas. No modo Normal, você compete contra um adversário em oito pistas e tem de vencê-lo para ir passando de fase. Isso não vai ser chato. Os gráficos são tão bons que você vai se sentir nos Alpes.

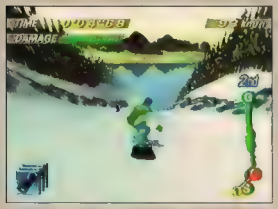
DICA: para fazer as manobras, segure o botão de salto até chegar ao topo da rampa. Aí, solte e aperte o direcional para qualquer lado + botão B. Dependendo do lado para onde você apertar, ele executa uma manobra diferente



DICA: na pista da floresta, preste atenção logo no começo da prova. Venha para esta passagem secreta à esquerda para cortar caminho

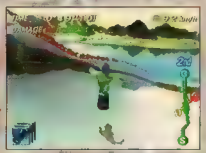


DICA: não fique apavorado quando este lago pintar na sua frente, pois não diminuirá a sua velocidade



DICA: nas provas normais, não se preocupe em fazer manobras, pois você perderá muito tempo e com isso seu adversário se distanciará

DICA: antes de partir para as pistas de verdade, venha treinar na opção de salto simples



DICA: quando saltar algum obstáculo, dê um leve toque para baixo no direcional para levantar a parte da frente da prancha durante o salto. Com isso, você não espatifa a cabeça no gelo

DICA: no Half-Pipe, procure subir na rampa bem rápido para ganhar altura e poder fazer várias manobras

1080° SNOWBOARDING

NINTENDO 64

NINTENDO snowboarding

5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

8 Pistas
2 Jogadores
Continue

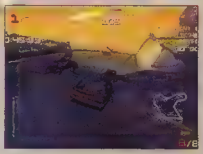
Jogo de corrida da Kalisto pisa fundo e sai arrepiando no PC

Excelente jogo de corrida feito pela Kalisto, empresa que fez **Nightmare Creatures**. Bastante parecido com **Daytona USA**, **Ultim@te Race Pro** tem gráficos excelentes e jogabilidade intensa. Há, claro, outros elementos que tornam o jogo ainda melhor. As pistas foram desenhadas com base em estradas de várias partes do mundo. Todas têm atalhos muito bem escondidos, túneis e chão de terra ou asfalto. Entre os carros, não faltam opções. Todos são bem parecidos e levam em conta quatro características: velocidade final, aceleração, dirigibilidade e escudo. Escolha o que mais se adaptar a você, ou o que achar mais bonito (você pode mexer nas características do carro). A jogabilidade é simples. Os circuitos têm curvas abertas que podem ser feitas acelerando muito, e outras em forma de cotovelo. Nessas, desacelere, vire e puxe o freio de mão para fazê-las de lado. O som é de primeira: cada estilo de carro traz um barulho diferente de motor nas acelerações e reduções. Música e vídeos alucinantes completam o jogo. Além de jogar contra o computador, pode-se jogar via Internet (é só entrar no site oficial e escolher o rival), rede interna, modem e cabo serial. Prepare-se para pisar fundo no acelerador!

DICA: com chuva, ande quase parando, é impossível manter o carro na pista em alta velocidade

ENDEREÇOS:
www.ultimaterace.com
www.kalisto.com

DICA: nas retas ou nas curvas acentuadas, aproveite para pegar o vácuo



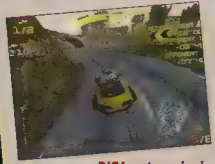
DICA: use o radar e o mapa para não se perder

DICA: tangencie bem as curvas, observe como a máquina faz

DICA: cuidado com a aquaplanagem, em algumas partes ela chega a descontrolar o carro totalmente

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 133 MHz, 16 de Ram, placa de vídeo de 2 mb, CD-ROM 4x, e 200 mb de HD.
Recomendado: Pentium 200MHz, 32 de Ram e placa 3DFX.

Com uma 3D/FX tudo em volta se torna real, até o sol vai cegá-lo



DICA: o traçado da pista fica com umas marcas extras de pneu. Selecione a opção de faixas de traçado

DICA: na terra, fazer curvas fica um pouco mais complicado. Reduza em cima um pouco mais devagar do que de costume

DICA: ao anoitecer, seus rivais vão baixando a velocidade. Faça o mesmo e siga a lanterna do carro da frente, a máquina nunca erra

ULTIM@TE RACE PRO

PC
SQUARE
RPG

4.8

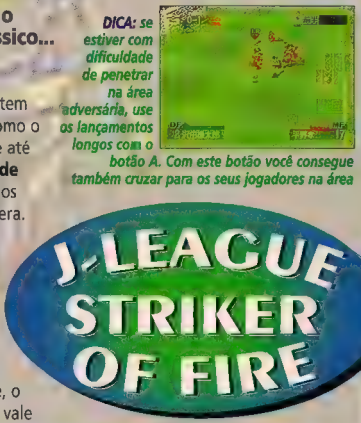
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador
Memory Card

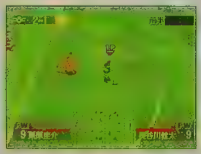
SATURN

Novo futebol para o Saturn parece um clássico... da segunda divisão!

J-League Striker of Fire tem tudo para se consagrar como o futiba dos pernetas. O game até tem um jeitão de **World Wide Soccer '98**, pelo tamanho dos jogadores e ângulos de câmera. Os gráficos também são bons. Mas, quando você começar a jogar, vai ter a impressão de que todos os jogadores do seu time têm uma perna só, estilo Saci Pererê. Embora este jogo não seja, nem de longe, o melhor futebol para Saturn, vale pelo aquecimento. Você pode escolher um dos 17 times da Liga Japonesa. São seis modos de jogo tradicionais, para não dizer que são pra lá de manjados: Exhibition (jogo amistoso), J-League (campeonato completo), Tournament (campeonato mais curto), All-Star (jogo com as estrelas do campeonato), Penalty Kick (pênaltis) e Training (modo de treinamento). Ponha a bola pra rolar e mostre que você é bom até com times bem limitados.

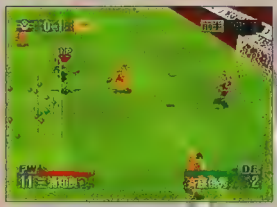


DICA: se estiver com dificuldade de penetrar na área adversária, use os lançamentos longos com o botão A. Com este botão você consegue também cruzar para os seus jogadores na área

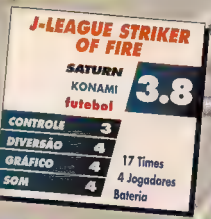


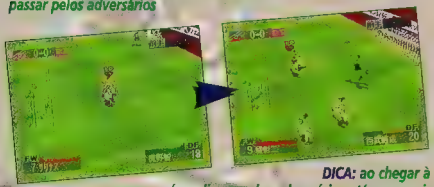
DICA: para chegar à área adversária, use os passes curtos. Aperte o direcional para selecionar o jogador para quem você deseja mandar a bola

DICA: para se chegar à grande área não existe nenhum drible especial. Então use o direcional nas diagonais para o seu jogador passar pelos adversários

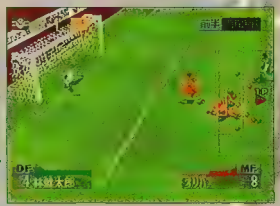


DICA: dando de frente com o goleiro adversário, corra na diagonal para abrir o ângulo e, com isso, mandar para as redes sem problema





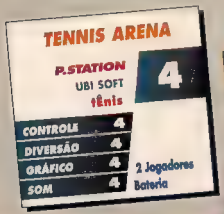
DICA: ao chegar à pequena área, livre-se dos adversários até conseguir espaço para chutar. Após o chute, caso o goleiro espalme, use o botão de chute novamente para aproveitar o rebote

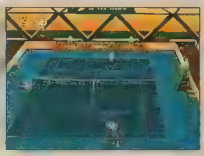


DICA: para chutar no alto do gol, onde dificilmente o goleiro pega a bola, use o botão C

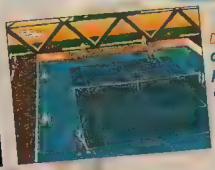
Bote seu talento em quadra e corra atrás da conquista do Grand Slam

Não é nem preciso ter a habilidade de um Guga ou de um Marcelo Riós para se tornar o número um em **Tennis Arena**. O game é, com certeza, o melhor tênis para P.Station. Existem dois modos de jogo: World Tour – campeonato – e Smash Tennis – partidas amistosas. Nos dois modos, você pode escolher um jogo simples ou em duplas. Há cinco quadras diferentes e oitos tenistas com características próprias. Escolha o seu estilo: um jogo consistente de fundo de quadra ou a agressividade do jogo de rede. Os gráficos são muito bons e a jogabilidade exemplar. Não dá pra perder.





DICA: caso seu adversário suba à rede, dê um lob (bola alta) com o botão triângulo



DICA: quando devolver a bola para seu adversário, coloque o direcional para baixo para mandar a bola rente à rede

DICA: saque na diagonal para dificultar a devolução e suba em seguida à rede

DICA: caso a bola esteja fora de seu alcance, tente pegá-la usando o direcional para o lado + X

CHEGOU O QUE FALTAVA!

Despachamos para todo o Brasil!!

CAMARA Games
Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

H&D

SGP DICAS

A galera pediu, e o Chefe atendeu. A seção de Dicas ganha novo visual, igual ao dos especiais. Tudo em nome da clareza. E, muito claramente, as dicas estão de arrepiar. A série Versus comparece com dois jogos. O novo King 97 do Saturn já está na área e o N64 comparece com Yoshi e cia.

P.STATION

X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION

Use o Apocalipse
Termine o Battle Mode sem usar continues, não importando o nível de dificuldade, o número de rounds etc. Entre no VS Mode e coloque o cursor sobre Akuma. Segure Select e confirme o lutador. Pronto! Apocalipse estará em suas mãos. ***Obs:*** *Apocalipse só pode ser usado no modo VS e apenas um dos jogadores pode escolhê-lo.*

Golpes
Dash: → ou ← + três botões de soco
Power Wave: →↘↓ + soco
Drill: ↓↘→ + soco forte
Mace: →↓↘ + soco
Fire Ball: ↓↘→ + chute médio

Opções EX
Na tela de seleção de modos digite rapidamente □, □, →, X, L1 (o comando do Instant Hell Murder de Akuma). Assim aparecerão duas novas opções.

Game Mode: no Original você joga como o X-Men vs. Street Fighter do arcade, isto é, com troca de lutadores (soco forte + chute forte) e sem cancelamento de um especial com Hyper Combo. Funciona só no Versus Mode e se o jogador 1 pegar os lutadores X e Y, o jogador 2 deverá formar a dupla com o lutadores Y e X. Exemplo: a dupla do player 1 é Dentes-de-Sabre e Tempestade, então o player 2 deve fazer uma dupla com Tempestade e Dentes-de-Sabre, nesta ordem.

Hyper Combo Gauge: no Full a barra ficará no level 3 sempre.

ARCADE

MARVEL VS. CAPCOM

Pontos Extras
Terminada a batalha contra o CPU, aperte Start para se mexer durante a contagem de pontos. Mexa-se e tente fazer uma pose bem bacana na hora do congelamento de tela. Dependendo da pose, você recebe notas, isto é pontos.

SNES

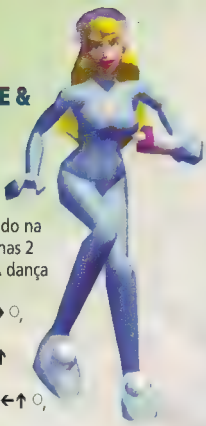
DOOM

Menu de truques
Na tela título, pressione L, L, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R para fazer aparecer opções secretas.

Sala secreta da fase 1
Vá para a sala antes da saída e volte para a sala onde achou balas de escopeta. Na direita há uma sala secreta aberta com uma escopeta, uma caixa de munição e um de kit de primeiros socorros.

P.STATION

BUST A MOVE - DANCE & RHYTHM ACTION



Dança Secreta

Use os seguintes comandos na parte solo dos dançarinos, ignorando o comando mostrado na tela. Se a parte solo tiver apenas 2 turnos, use a dança normal. A dança secreta dá mais pontos.

Heat: ↑↓↑ ○, ↓↑↓ X, →←→ ○, ↓↑↓ ○

Frida: ↑↓↑ ○, →←→ X, ↓←↑ ○, ↑→↓ X

Strike: ↑↑← ○, ←←→ ○, →←←↑ ○, ←↑↓→ X

Hamm: ↓→↑ ○, ↑←↓ X, ↑→↑ ○, ↓←↓ ○

Kelly: →←→ ○, →←← ○, →←→ X, ←↑→ ○

Shorty: ↓↓↓ ○, ←→↑ X ↑↑↓ X, ↑↓←→ ○

Hiro: →↑↓ ○, ↑←→ X, ←←↓ ○, →→↑ X

Pinky: ↑←↑ ○, →←↓ ○, ↑↓→ X, ←→↓ X

Gas-O: ←↓→↑ ○, ↑←↓→ x, →↓←↑ X, ↓→↑← ○

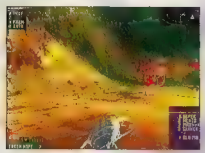
Kitty N: ↓↓→ ○, ↑→→↑ X, →↑←↓ X, ←→↑←↓ ○

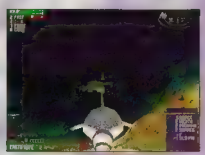
P.STATION

CRITICAL DEPTH

Arma Stun Blast

A qualquer hora durante o jogo, aperte e segure R2 e aperte → ← ↑ para disparar uma arma congelante secreta.





PC

ABE'S ODDYSEE

No menu principal digite os códigos:

Ver todas as cenas de cinema: segure Shift e digite ↑←→←→←→↓.

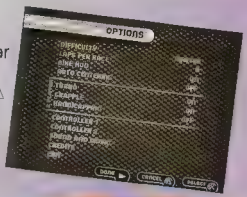
Seleção de fases: segure Shift e digite ↓→←.

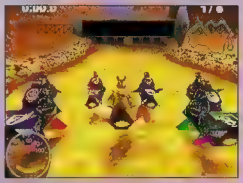
P.STATION

JET MOTO 2

Corra com □ Enigma

Na tela título, selecione Options e ajuste a dificuldade para Master e a opção Laps per Race para 6. Aperte Start para voltar para a tela título. Agora, aperte ← □ ↓ △ → ○, L1, R1. Comece uma corrida para um jogador e, na tela Select Rider, passe por todos os personagens até chegar em Enigma.





Acesse todas as pistas

Na tela título, selecione Options e ajuste o Laps per Race para 5. Aperte Start para voltar à tela título. Agora, leve o cursor até o 1 Player e aperte X. Na tela Select Rider, selecione Li'l Dave e aperte X. Volte para a tela título e aperte ↑ ↓ ← →, R2, R1, L2, L1. Agora selecione Options e ajuste o Race per Laps para 3. Aperte Start para voltar à tela título. Em seguida, leve o cursor até 1 Player e aperte X. Na tela Select Rider, selecione Wild Ride e aperte X. Volte para a tela título e aperte ↑ ← ↓ → □, R2, ○, L2. Selecione Options e ajuste a dificuldade para Amateur e o Turbo para Off. Aperte Start para voltar para a tela título. Leve o cursor para 1 Player e aperte X. Na tela Select Rider selecione Bomber e aperte X. Volte para a tela título e aperte ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← →. Selecione Options e ajuste a dificuldade para Professional e o Turbo para On. Volte para a tela título e aperte R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2. Se fez certo, você vai ouvir um sino. Quando começar uma corrida no modo One-Player, Single Track, você vai poder escolher entre as 10 pistas.

SGP DICAS

P.STATION

RED ASPHALT

Aperte os botões abaixo na tela do menu principal:

Carros grandes
Aperte e segure simultaneamente R2 e L2 e aperte ↑ ↑ ↑ □ □ □

Carro pequeno
Aperte e segure simultaneamente L1 e R1 e aperte ↓ ↓ ↓ ○ ○

Carro Wickid Doc Voodoo
Aperte e segure L2 e aperte ← → ↓ ↑ □ ○, X, △

Dinheiro ilimitado
Aperte e segure simultaneamente L2 e R2 e aperte ← ← → → □ □ ○ ○

Para acionar as dicas abaixo, pause o jogo e aperte os seguintes botões:

Invencibilidade
Aperte e segure simultaneamente R1 e R2 e aperte ↑ ← → ↓ △ □ ○, X

Nitro ilimitado
Aperte e segure simultaneamente R1 e R2 e aperte ↓ ↓ ↓ ○ ○ ○

Armas ilimitadas
Aperte e segure simultaeamente R1 e R2 e aperte ↑ ← ↑ → ↓ □ △ ○, X

Aperte os botões abaixo na tela título:

Car Show Room
Aperte e segure simultaneamente L2 e R1 e aperte △ △ ↑ ↑ ← → ↓ ↓, X, X

Tela Total Chaos
Aperte e segure simultaneamente L2 e R2 e aperte ↓ → ↓ → ○ ○ ○

SATURN

CONTRA: LEGACY OF WAR

VÁRIOS TRUQUES

Contra original: no final da fase 2 entre numa casinha. Fique em frente à maquina de jogos e divirta-se com a versão original de Contra.

Jogo secreto 1: na tela título pressione Y ↓ ↑ L R ←.

Jogo secreto 2: na tela título pressione Y ↓ ↑ L R →.

Seleção de fases: na tela título pressione Y ↓ ↑ R L L R.

Seleção de cinema: na tela título pressione Y ↓ ↑ L R ↓.

Continue infinito: na tela título pressione Y ↓ ↑ L R R L.

Seleção de arma: na tela título pressione Y ↓ ↑ L R L R. Durante o jogo, segure A e C enquanto pressiona Y para trocar a arma.

P.STATION

GEX: ENTER THE GECKO

Pause o jogo e aperte os botões abaixo:

Seleção de fase
Aperte e segure R2 ou L2 e aperte → → ← → △ ↓ →.
Despause o jogo e aperte Select para trazer o menu de seleção de fase.

One-Liners
Aperte e segure R2 ou L2 e aperte △ ← ○ ↑ ↓. Despause o jogo e aperte Select para fazer o Gex soltar a franga e contar uma piada.

Truque do Timer
Aperte e segure R2 ou L2 e aperte → △ → ← △, X. Entre no menu de estatísticas e aperte quadrado para a informação do melhor tempo de cada fase aparecer.

SATURN

THE KING OF FIGHTERS '97

Poder de Orochi

Iori dominado pelo sangue de Orochi: na tela de seleção de lutadores segure Start e digite ←→←→←→ X + A.
Leona dominada pelo sangue de Orochi: na tela de seleção de lutadores segure Start e digite ↑↓↑↓↑↓ Y + B.
Yashiro da terra, Shermie do trovão e Chris do fogo (servidores de Orochi): acione a Leona do mal, segure Start e digite ↑←↓→↑↓ X + B.
Kyo Kusanagi versão 94-95: confirme o lutador Kyo com o botão Start pressionado.

Golpes

Os golpes de Iori e de Leona são os mesmos de suas versões normais.

Chris do Fogo

Light Thrust: ↓↘→ + soco
Moonsault Burst: ↓↙← + soco
Guardian Burn: →↓↘ + soco
Total Haze: perto, ←↙↓↘→ + soco
***Serpent Wave:** ↓↙←↙ ↓↘→ + soco
***Orochi Fire Tackle:** ↓↘→↓↘→ + soco

Shermie do Trovão

Thunder Launch: ↓↘→ + botão
Spiral Thunder Kick: ↓↙← + chute
Thunder Arc Slash: ↓↙← + soco
***Ankoku Raikohken:** ↓↘→↓↘→ + soco
***Thunder Cannon Kick:** ↓↘→↓↘→ + chute

Yashiro Nanakase da Terra

Catch Back: ↓↙← + soco
Power Back Breaker: perto, ←↙↓↘→ + soco
Orochi Izuna: ←↙↓↘→ + chute
Orochi's Heaven & Earth: perto, →↘↓↙← + soco
***Critical Heaven & Earth Drop:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + soco
***Heaven's Gate Storm:** perto, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco
***Orochi Stream:** ↓↘→↓↘→ + soco

Obs: * são os folpes fatais.

P.STATION

NASCAR '98

Destravar o carro Pinnacle

Comece uma Single Race e, no menu Race Setup, leve o cursor até o carro do Bobby Labonte. Aperte e segure X e aperte ↑ ↓ para fazer o carro Pinnacle aparecer.

Destravar os carros da EA Sports

Comece uma Single Race e, no menu Race Setup, leve o cursor até o carro de Kenny Wallace. Agora aperte e segure X e aperte ↑ ↓.

Modo Turbo

No menu de Game Options, aperte e segure ○ e aperte ↑ ← ↓ →. Se fez certo, uma nova opção, o Turbo Mode On, vai aparecer na parte inferior do menu.

Modo Paintball

Comece uma corrida com qualquer piloto e pause o jogo assim que aparecer a bandeira verde. Com o jogo pausado, entre no menu Race Statistics e aperte simultaneamente L1, L2, R1 e R2. Se fez certo, você vai ouvir um ronco de motor. Despause o jogo e, quando apertar triângulo, você vai atirar bolinhas de tinta.

MEGA

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Opções secretas

No menu principal digite B A ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓. Um menu secreto vai aparecer e você poderá mexer em várias opções do jogo.

Jogue como Human Smoke

Escolha o Smoke robô. Antes de a luta começar, segure os botões trás, soco alto, soco baixo, chute baixo e chute alto.

SGP DICAS

P.STATION

AUTO DESTRUCT

Menu de truques
Pause o jogo e aperte ↑ ↓ ← → ↓ → L1, R1, R1. Se fez a dica certo, uma nova opção, a Cheat Menu, vai aparecer.

Obs: *você precisa acionar a dica do menu de truques primeiro para depois acionar qualquer uma das dicas abaixo.*

Todas as pistas do Time-Trial disponíveis
Pause o jogo e aperte R1, L1, ○ ← ○ ○ ← L1 ○. Quando começar uma corrida no Time Trial, você vai poder dirigir em várias pistas novas, incluindo a New York e a Subway.

Modo Blood
Pause o jogo e acione a dica do menu de truques. Agora aperte L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1. Se fez certo, uma nova opção, a Blood Mode, vai aparecer.

Configuração Debug
Pause o jogo e acione a dica do menu de truques. Aperte ↑ → ← ↓ ○ L1, R2, R2, L1, ○ ↓ ← → ↑. Se fez certo, a opção Debug Configuration vai aparecer.

Escolher a missão
Pause o jogo, acione a dica do menu de truques e aperte ↑ ↓ ○ L1, R1, L1, ○ ↓ ↑. Se fez certo, a opção Choose Mission vai aparecer.

Próxima missão
Pause o jogo, acione a dica do menu de truques e aperte □ ○ R1, L1, ○ ↓ L1, ↑. Se fez certo, a opção Next Mission vai aparecer.

Extra Nitros
Pause o jogo, acione a dica do menu de truques e aperte L1 ○ ↓, L1, ↑ □ ○, R1. Se fez certo, a opção Extra Nitros vai aparecer.

Dinheiro extra
Pause o jogo, acione a dica do menu de truques e aperte L1, R1, ↑ ○ ↓ □ →, R1, L1. Se fez certo, a opção Extra Money vai aparecer.

Invulnerabilidade
Pause o jogo, acione a dica do menu de truques e aperte L1, L1, L1, L1, ← ○ ○, R1, ↑ □, L1. Se fez certo, a opção Invulnerability vai aparecer.

Combustível infinito
Pause o jogo, acione a dica de menu de truques e aperte L1, ○ ←, L1, ○, L1, L1, ↑, R1, ↓. Se fez certo, a opção Infinite Fuel, vai aparecer.

Menu de ajuste
Pause o jogo, acione a dica do menu de truques e aperte L1, R1, L1, ↑ ↓ ○ ↓ → ← □, R1. Se fez certo, uma nova opção, a Car Tuneup Menu, vai aparecer.

NINTENDO 64

1080º SNOWBOARDING

MAIS PERSONAGENS

Corredor de cristal: termine o match race no nível expert. Feito isso, vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre Akari Hayami. Segure C← e aperte A.

Corredor dourado: termine o match race no nível expert com o corredor de cristal. Feito isso, vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre Kensuke Kimati. Segure C↑ e aperte A.

Panda: termine o match race no nível expert com o corredor dourado. Consiga um primeiro lugar em todas as pistas do modo Trick Attack. Consiga três primeiros lugares no modo contest. Feito isso, vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre Rob Haywood. Segure C→ e aperte A.

Pista Deadly Fall: termine as seis pistas no modo expert. Isto liberará a Deadly Fall.

Pista Dragon Cave: termine as cinco pistas no modo Hard. Isto liberará a Dragon Cave.

Board do pingüim: faça todas as 24 manobras no modo training. Na hora de selecionar o board, coloque o cursor em Tahoe 151. Segure C↓ e aperte A.

Largada rápida: coloque o direcional para cima logo que a contagem do 1 desaparecer. Assim você largará como um foguete.

P.STATION

NBA LIVE '98

Menu de truques

Na tela User Setup, digite "Secrets" e esta palavra vai aparecer na parte inferior da tela. Em seguida, aperte círculo para acessar o menu de truques. Agora digite os passwords abaixo para acionar os truques:

Time visitante invisível: **Cloak home**
Time da casa invisível: **Cloak away**
Time da casa vestido com trajes de Halloween: **Scary**
Time visitante com trajes de Halloween:

Freaky
Adorable Pin Team: **Pin Rocks**

Obs: *para acionar a dica do time Adorable Pin, você precisa antes digitar os passwords* ***Scary*** *e* ***Freaky***

Times escondidos

Selecione o modo Create Custom Team e digite os nomes das cidades e times abaixo para jogar com os times secretos:

EA: Eurpoals
Hitmen: Earplugs
Hitmen: Pixels
QA: Testtubes
Hitmen: Coders
Hitmen: Idlers
QA: Campers
TNT: Blasters

NINTENDO 64

YOSHI'S STORY

Para ganhar mais Yoshis e, assim, mais vidas, acione as dicas abaixo:

Yoshi preto 1: na página 2, mundo 1, vá para a tulipa no lado esquerdo do marcador de fase 4. Coma a tulipe e voe para o teto onde há o ovo do Yoshi preto. Termine a fase e ganhe um Yoshi preto.

Yoshi preto 2: no começo da página 2, mundo 4, siga para cima e vá para uma sala com cobras fantasmas. Pule de uma cobra para outra até achar uma bolha que libera o ovo preto.

Shy Guy branco: entre no último cano da fase 1 da página 5. Este fantasma recupera um Yoshi capturado.

Yoshi branco: na fase 3, página 3, vá para uma tela onde há um cachorro num cano vermelho em que você não pode chegar. Entre no próximo cano.

Yoshi branco 2: na fase 2, página 3, vá até o marcador de fase 2. Siga até onde puder para a esquerda até achar uma bolha com um símbolo de interrogação. Quebre-a e ganhe o ovo do Yoshi branco.

- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil

IMPORTADORA NC
games & arcades
Fone:(011) 6971-2457
Fone/Fax:(011) 6959-1157

Por Lord Mathias

Burning Rangers **tem gráficos e movimentação muito parecidos com os de *Rockman Dash*. Mas aqui o inimigo não é nada parecido com o Dr. Wily. Em *Burning Rangers* você entra na pele dos bombeiros do futuro, treinados para resgatar os sobreviventes dos desastres nas estações espaciais. Existem dois personagens: Tillis e Shou. Além do sexo, não há muita diferença eles. A missão é conter os focos de incêndio que aparecem. Mas o mais importante é salvar as pessoas que estão no meio do fogo. Só tem um porém: para ajudá-los a recobrar a energia perdida você terá de dar um pouco da sua energia. Então, pegue todos os itens da fase. Em troca, alguns deixarão mensagens com informações. Atenção, as dicas geralmente são boas. São quatro missões com gráficos e jogabilidade de primeira. Ligue a sirene e vá em frente.**

COMANDOS

A ou C - Pulo
A ou C duas vezes - Salto Duplo
B - Ação (aciona interruptores /Tiro, pode carregar)
L ou R - Muda a visão em 90°
Y - Visão Livre
X ou Z - Pede ajuda pelo rádio
Direcional + A ou C no chão - Cambalhota
Direcional + A ou C no ar - Jato

Água/Espaço
A ou C - Sobe **B** - Desce

BURNING RANGERS

SATURN
SONIC TEAM
ação

4.3

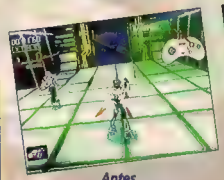
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador
4 fases
Password/
Continue

MANHAS GERAIS

Para salvar os prisioneiros você precisará ter pelo menos 5 cristais, salve com 10 cristais e ganhe 1 continue. A cada aumento de 20% do Limit, acontecem várias explosões na tela, não fique parado em hipótese alguma. Nas chamas verdes, em vez de usar o tiro concentrado para acabar com tudo, use o tiro simples para fazer surgir cristais da chama. Procure ficar com pelo menos 1 cristal com você, pois se for acertado sem nenhum, você morre.

Training Space



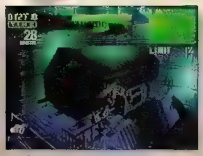
Antes de começar o jogo, você terá de passar por uma espécie de treinamento. Aqui você verá as funções de todos os botões e os objetivos das missões

Fique esperto, ao avistar algum objeto em chamas ou um barulho de explosão logo à frente, aperte ↓ para baixo. Assim você dá um salto para trás e foge das explosões

Fallen Memory

Logo no começo, após as explosões, use ■ botão de pulo duas vezes para pegar os cristais no alto da tela

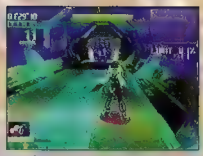
Para abaixar ▫ Limit e acabar com as explosões, apague as chamas das salas em que você entrar com o botão A ou C



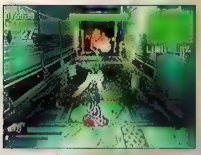
Após usar este tanque para chegar na porta acima, vire para o outro lado e salve um prisioneiro

Ao entrar na sala Central Computer, procure a parte roxa, pois é nela que você começa sua escalada para enfrentar a flor

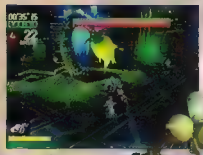
As tarjas azuis significam que as portas estão abertas; com as tarjas laranjas, estão fechadas



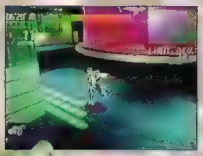
Ao dar de cara com o robô, acerte-o apenas com o tiro carregado. Caso ele consiga atirar, pule para fugir dos tiros



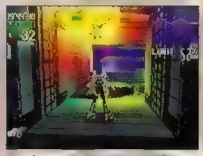
Em vez de passar por este buraco pulando, caia nele e encontre vários cristais



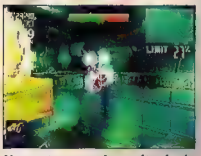
Ao se deparar com a flor, carregue o tiro. Quando ela abrir para atirar, solte o tiro e fuja dos raios dela usando o salto duplo



Ao entrar na sala do tanque com o golfinho, chegue bem perto dele para dar seqüência à fase

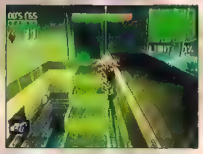


Ao chegar neste ponto, caia no buraco para entrar na água e dar seqüência à fase

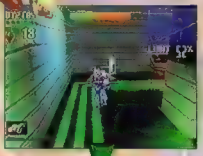


Use as torres mais o salto duplo para chegar no alto da tela

Silent Blue



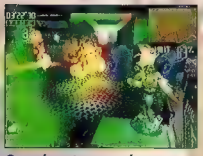
Logo no começo da fase, suba as escadas e entre no tanque de água. Dentro da água procure o túnel, entre nele e siga em frente. Do outro lado, saia da água usando o salto



Ao entrar nesta sala, onde existe um buraco com uma luz, pule e entre dentro do buraco

Acione este switch e corra para esta porta, que irá se abrir

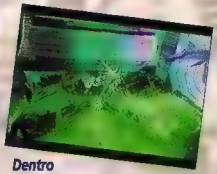
Neste local, onde há dois buracos que dão para a água, caia em qualquer um deles para mergulhar



Quando entrar na sala com galões de gás, procure não atirar nos galões, pois eles explodem

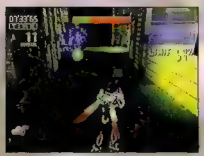
Nas partes em que você entrar na água, não se preocupe se entalar em alguma parte da tela, pois não há limite de oxigênio

Acionando este switch você abrirá a porta à frente dele, onde há um prisioneiro. Dê a volta e libere-o

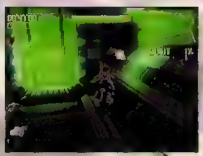


Dentro da água, use o botão B para se movimentar e o botão C para chegar à tona. Procure o golfinho

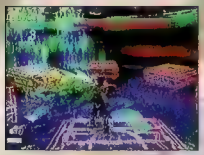
Continua



Ao dar de cara com os três rôbos, use o tiro concentrado e, ao chegarem perto de você, use o salto duplo para ir ao outro lado e cavar um espaço para atirar



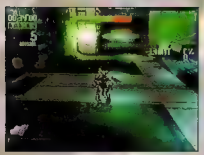
Use esta luz verde para ganhar um impulso e chegar no alto da tela



Ao enfrentar o peixe gigante, fique em cima das plataformas e use o tiro carregado quando ele estiver a sua frente. Depois pule para alcançar a plataforma ao lado e repita a operação

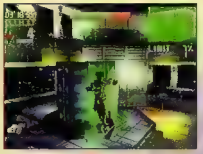
Ao acionar este switch, volte para o corredor e siga pela esquerda

Gravity Zero



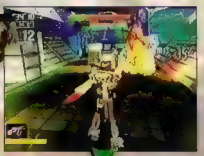
Ao entrar na sala, vá para a porta à esquerda. Ao sair no corredor, entre na primeira porta à direita

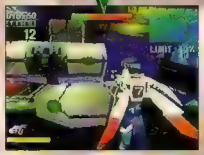
Antes de entrar na sala, mate todos os bichinhos voadores da tela com o tiro carregado. Não entre na sala com os bichinhos, senão você irá dançar..



Ao chegar nesta sala, use as plataformas com apoio para subir até o topo da tela e acionar o switch. Em uma das plataformas, há uma porta azul. Entre e encontre alguns cristais

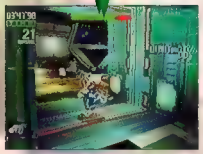
Tome muito cuidado ao andar pelos corredores, uma ventania poderá sugá-lo para fora do corredor. Fique apertando o botão de pulo para fugir



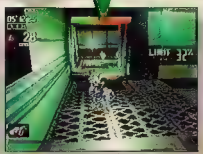


Ao entrar no corredor, você terá de matar este robô gigante. Use o tiro carregado até ele chegar bem perto de você. Aí, suba na rampa ao lado e continue a atirar

Ao entrar nesta sala você terá A switchs para acionar. Ative o primeiro e volte para o corredor. A segunda porta à esquerda irá se abrir. Libere o prisioneiro



Após salvar o prisioneiro, volte para sala dos switchs e acione o segundo. Volte para o corredor e entre na primeira porta à esquerda. Não esqueça de pegar o item na sala



Após pegar o item e vasculhar a sala, volte para o corredor e acione o terceiro switch. A porta no final do corredor à direita irá se abrir

Acionando o último switch, a porta amarela irá abrir. Siga por ela para dar seqüência à fase

Ao chegar na parte em que você fica sob o efeito da gravidade, siga em frente e entre na porta azul

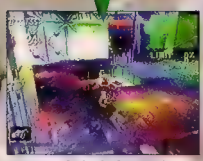
Aqui você terá de salvar a criança sem ser acertado nenhuma vez. Use o pulo para fugir das chamas e pare nos quadrados azuis para esperar as explosões

No chefe, siga em frente para pegar alguns cristais. Solte o tiro carregado. Quando acertá-lo, ele irá soltar uma garra. Fuja usando o pulo

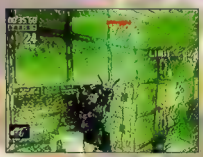
Logo de início, apague todas as explosões nas plataformas para conseguir descer

Nesta tela, acione o switch que está abaixo à esquerda. Depois suba até o topo da tela, onde há uma porta

Neste ponto, apague todas as explosões e mate o bichinho voador que está na caverna a sua frente. Depois, siga pela entrada à direita



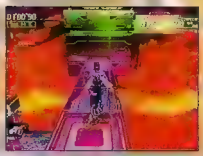
Destrua a bola de fogo pelo alto com o tiro concentrado. Ao destruir, surgirá um buraco no solo. Entre nele



Ao cair na água, entre nas cavernas para chegar ao túnel

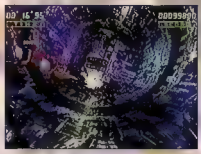
Aqui você está do lado do túnel. Entre dentro dele para dar seqüência. Pedacinho complicado...

Para escapar pelas pedras como o Indiana, siga em frente pelo meio da tela e desvie para o lado quando as pedras chegarem bem perto de você

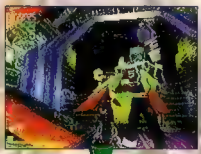


Chegando aqui você terá uma longa subida até enfrentar o Boss. Use os botões L ou R para mudar as visões e, com isso, você verá as plataformas

Fique bem no centro da plataforma para não ser jogado para fora da tela. Use o tiro carregado seguidamente



Na parte em que você comanda a nave, atire para destruir as pedras que estão no seu caminho e desvie das barreiras



Depois de passar pela nave, siga seu companheiro até chegar ao chefe. Quando ele abrir para atirar, solte o tiro carregado e pule para o lado. Repita a operação e um abraço!

fim

DETONADO P.STATION

KLONOA OF WIND

door to phantomile

Por Marjorie Bros

Quem leu a *SGP* 49 já sabe qual é a missão de Klonoa: impedir que o mal tome conta de Phantomile. Para dar conta do recado, Klonoa tem a ajuda de Ryupo – que dá uma mãozinha no ataque. O lance é atacar os inimigos usando outros inimigos. É só agarrar os malvados e arremessar. Eles também ajudam a alcançar lugares altos. Mas não se preocupe muito com isso, Klonoa tem orelhas de Dumbo e pode voar para pegar itens que estejam muito longe. Não esqueça de resgatar os carinhas que estão presos em bolhas e ovos. Se você resgatar todos, ganha uma fase extra.

KLONOA OF WIND

P.STATION
NAMCO
Ação

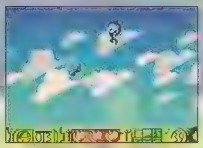
5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

Memory Card
1 CD

VISION 1-1

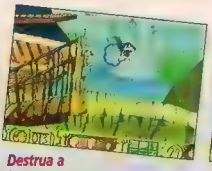
Use o inimigo para acertar os ovos ao fundo e à frente da tela



Pegue um inimigo e pule no gás. Acerte a bolha no alto e pegue a 2ª parte

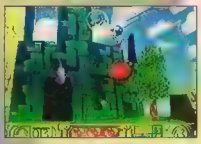
O inseto na bolha duplica os cristais. No caminho você pega a última parte

Entre na caverna. Lá, use os inimigos para alcançar a bolha



Destrua a bolha para pegar a 1ª parte do quebra-cabeças

Na plataforma móvel você pega a 5ª parte. Continue por cima

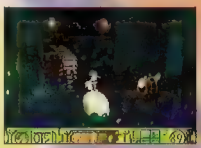


Use o inimigo para alcançar a 3ª parte do quebra-cabeças

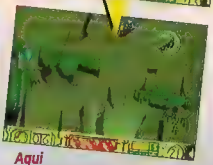
Suba nos inimigos para alcançar a bolha. Depois siga pela plataforma

VISION 1-2

Pegue um inimigo e desça no 1º buraco. Siga pelos pilares e use o vento para chegar à bolha

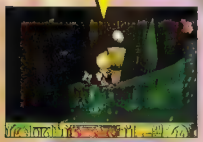


Pule atrás do cara com o escudo e use-o para acertar o ovo



Aqui siga pelo caminho de baixo e o vento o levará até a bolha

Ao encontrar sombras como esta, passe por cima. Um ovo vai aparecer

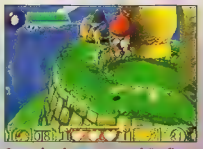


Siga pelo caminho de baixo e use um inimigo para acertar o ovo ao fundo da tela

Acerte o inimigo na pedra para passar. Use um bicho e pegue a bolha

BOSS 1

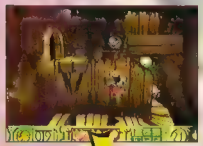
Passe por baixo quando ele pular e acerte as costas do inimigo

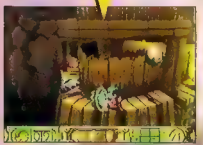


Quando ele acertar o chão fique esperto e pule a onda que virá

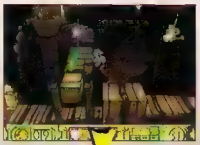
VISION 2-1

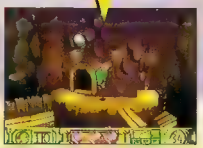
Use o inimigo com hélices para alcançar a 1ª bolha





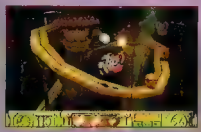
Siga pelo caminho de baixo e use o cara para acertar o ovo





Siga pelo caminho dos cristais e use o cara com hélices para acertar o ovo

Para conseguir a chave é só ir até a porta e voltar. Após pegá-la, volte até a porta



Espere este inimigo parar, pegue-o e acerte os ovos no fundo da tela

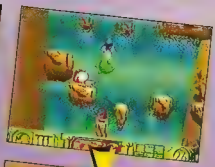
Use o cara com hélices para subir e destrua o ovo para pegar a chave

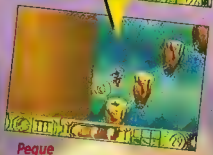
Com um inimigo nas mãos, pule na folha e acerte o ovo abaixo da plataforma

Na plataforma em frente ao grande cogumelo desça e encontre outra bolha

VISION 2-2

Pegue o inimigo, suba na plataforma e salte neste ponto para alcançar a bolha





Pegue um cara e acerte o cara que está na pedra mais abaixo. Desça por ela para achar a bolha

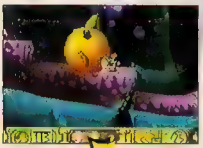
Pegue um cara, suba na plataforma e passe pelo caminho de cima. Use o cara para alcançar a bolha

Use um inimigo para eliminar este cara. Desça e entre na caverna para pegar a bolha

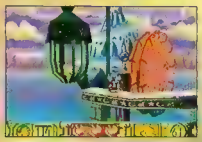
Acerte o inimigo na bolha e, ao cair, pule as bolas com espinhos

Continua

Ao cair aqui siga para esquerda. A plataforma o levará até a bolha

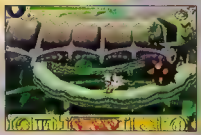


Acerte com o anel o cara maior, pegue o cara menor, suba pelo grande e alcance a bolha

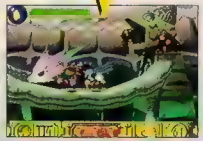


Acerte a bola azul para libertar um novo amigo

BOSS 2



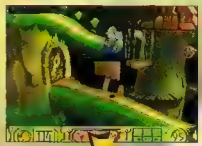
Desvie das bolhas e pule as bolas

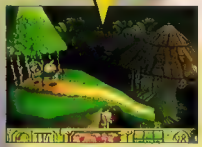


Quando o inimigo parar perto de você, pegue-o e acerte-o no peixe na hora em que ele atacar

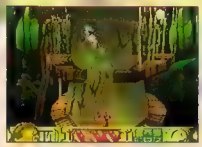
VISION 3-1

Use os inimigos para destruir as caixas e siga até o cara. Ele vai liberar o elevador





Use um cara para subir aqui. Você encontrará uma bolha

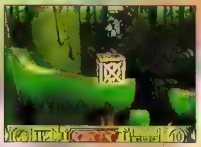


Nesta torre suba por aqui e pegue a chave no ovo

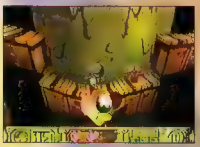
Quebre a caixa para pegar mais uma bolha

Neste caminho, desça aqui e encontre outra bolha

Use um cara para acertar a caixa ao fundo. Depois volte



A chave para a porta está nesta caixa

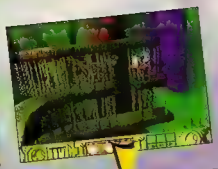


Use um inimigo para abrir a flor e outro para destruir o ovo

Use o trampolim para pegar o cara na árvore e volte

Use um para abrir a flor, outro para destruir o ovo e outro para subir à esquerda

Pegue a chave aqui e volte para onde estão os trampolins. Siga pela porta



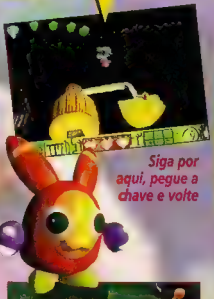
Pegue um cara, destrua a caixa, pegue outro, salte no trampolim e use-o para alcançar a plataforma mais acima

Acerte um cara na bola azul para liberar o elevador

Use um cara para abrir a flor e outro para destruir o ovo. Use também para alcançar a caixa

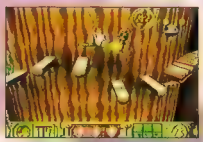
VISON 3-2

Atire o cara pelo buraco nas grades e siga em frente

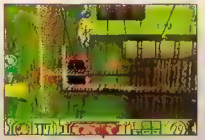


Siga por aqui, pegue a chave e volte

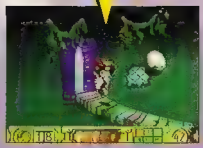
Com a chave, siga para a porta neste caminho



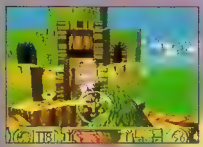
Pegue o cara da corda e use-o para acertar a bolha



Use o inimigo para acertar a bola azul e volte pelo tampão que se abriu



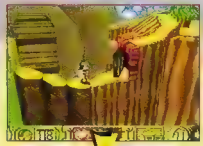
Pegue este inimigo e depois entre na porta. Use-o para destruir o ovo



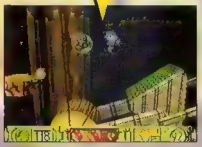
Use um cara para acertar esta bolha ao lado da árvore

Pegue um cara e atire-o aqui. Volte rápido e entre pela porta

Pule pelos caras que estão voando para alcançar a bolha e o carinha da chave

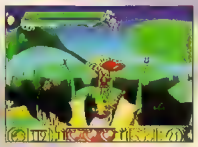


Use a chave nesta porta. A sequência das bolas é: esquerda, direita e meio



Volte onde você pegou a 1ª chave. Seja rápido no caminho para acertar as bolhas

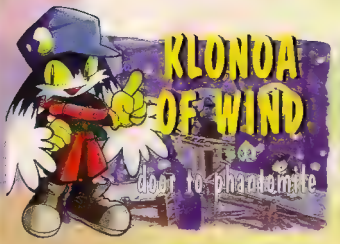
BOSS 3



Acerte os inimigos no centro do monstro, use os trampolins

Na hora em que ele vier pra cima de você e pular, corra

Continua



VISION 4-1

Acerte o centro deste inimigo para destrui-lo

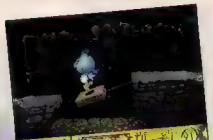
Aqui, acerte a bolha e volte para a plataforma

Alcance o buraco na parede e entre. Use os caras para alcançar a bolha

Pegue rápido a bolha, pois as plataformas caem

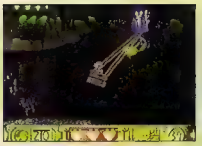
Use um cara para acertar a bolha e passar para o outro lado

Espere o fogo aumentar, pule no meio e use o cara para acertar o ovo ao fundo da tela



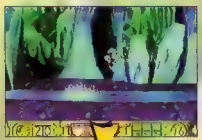
Estas plataformas viram, passe rápido por elas

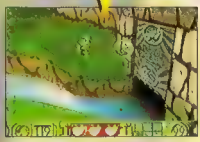
Aqui você pega mais uma bolha



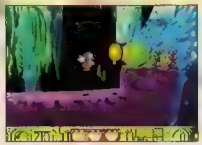
Use o inimigo para acertar a bolha e alcançar os cristais no outro lado

VISION 4-2

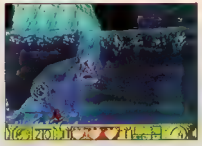




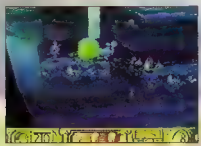
As águas o levarão, seja preciso para acertar as bolhas



Use os inimigos para destruir as pedras verdes

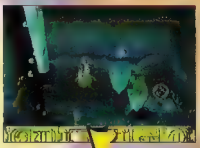


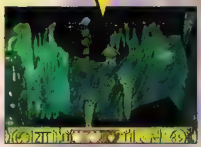
Destrua as pedras verdes e desça para pegar a bolha



Use um cara para destruir a pedra verde e acerte a bola azul para liberar a passagem

Suba pelas pedras e entre na porta de cima para achar outra bolha

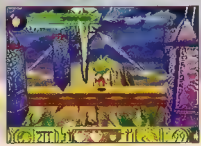




Pegue outra bolha na caverna. Use um cara para acertar a bolha e passar pelos ossos

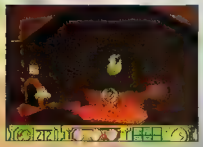
BOSS 4

Acerte as partes brilhantes

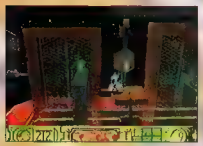


Desvie das barreiras e bolas que

VISION 5-1

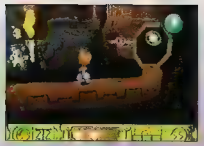


No início siga à esquerda. No caminho você acha uma bolha



Acerte as paredes com X

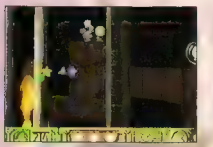
Acerte a bolha ao fundo da tela e vá em frente para pegar o item



Depois de pegar o item, use um inimigo para acertar o ovo no fundo da tela

Acerte a bola azul e siga sempre para a esquerda

Pegue um cara, espere o fogo parar e acerte a bolha



Pegue outro cara para alcançar o item

Volte pelo mesmo caminho e desça. Use um cara para acertar o ovo ao fundo da tela e siga pela plataforma

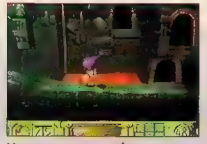
Agora vá por cima e use o inimigo que está depois do fogo para subir

Acione a bola azul e entre na outra porta que abriu. Acione outra bola azul

Ao cair, voe um pouco e pegue a bolha, mais à frente está o item

VISION 5-2

Ao escurecer, as plataformas aparecerão. Use-as para alcançar a bolha



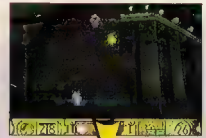
Use um cara para alcançar a plataforma e entre na porta ao fundo. Lá há uma bolha

Espere o fogo baixar e use um inimigo para pegar a bolha

Acione a bola azul para ativar o elevador

Suba rápido nas plataformas para alcançar a bolha

Pegue um cara daqueles que passam voando e acerte o bicho menor do outro lado



Ao subir, siga à direita e acione a bola azul. Depois desça pela pedra que se abriu

Continua

KLONOA OF WIND

door to phantomile

Agora siga para a direita e acione a bola azul. Entre na porta ao lado e pegue a bolha

Acerte a bola azul ao fundo, seja rápido, pegue outro e siga pela plataforma

Acione todas as bolas azuis, pegue o cara das grades e volte para subir pela plataforma

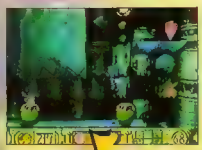
BOSS 5

Acerte-o até ele se transformar

Agora pise nos quadrados até todos ficarem amarelos. Pule os braços dele

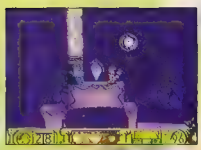
VISION 6-1

Siga à esquerda e entre pela porta. Use os caras para alcançar a bolha

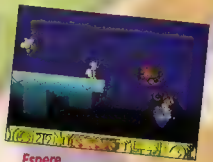


Acerte o cristal vermelho. Aí, vá para fora da torre e entre na porta onde estava a estátua vermelha

Suba pela plataforma e pegue outra bolha

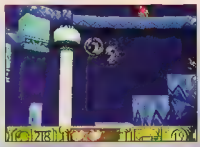


Destrua o cristal azul, siga para fora da torre e entre pela porta onde estava a estátua azul



Espere o inimigo brilhar e atire-o para eliminar o outro

Espere abrir o espaço, seja rápido e pegue a bolha. Destrua o cristal e vá para fora

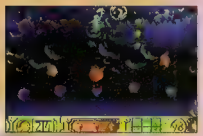


Elimine os caras voando em cima da bolha e pegue-a

Pegue um cara e seja rápido nos cristais. Acerte a bolha e suba rápido

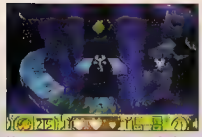
As estátuas amarelas se foram. Siga pela porta onde estava a estátua azul

VISION 6-2



Use os carinhas para alcançar a bolha e passar para o outro lado

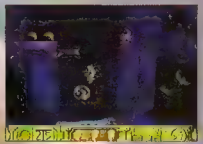
Vá à esquerda para achar mais uma bolha



Use o cara para acertar a bola azul e volte

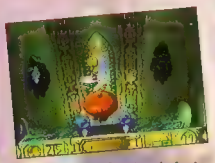
Aqui seja rápido. Acione a bola da esquerda, a de cima e direita

Use os caras que estão voando para alcançar a bolha

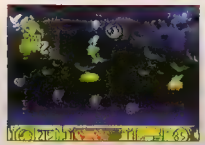


Caia para pegar mais uma bolha

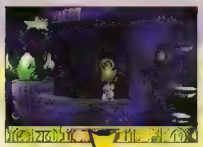
Pegue o cara na parede e use-o para acertar a bola azul ao lado



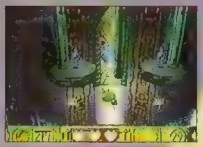
Acerte a bola da direita, depois a do meio e, por fim a da esquerda



Seja rápido, pois o grandão está bem atrás de você. Use um cara para pegar a bolha

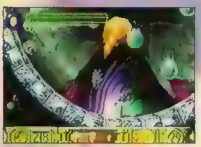


Pegue o cara para destruir o grandão e atire outro na bola azul

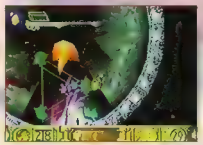


Aqui seja rápido e acerte as bolas da esquerda, meio e direita

BOSS 6



Desvie das bolas que caem e pegue os caras. Atire-os no chefe



Acerte a bola verde para liberar o inimigo para você

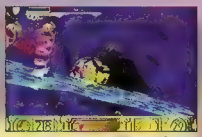
FINAL VISION

BOSS 1

Pegue os caras e atire-os nos canhões, um em cada um

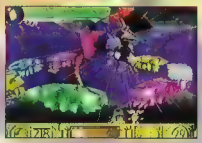
Pule a língua do cara até que ele a recolha

BOSS 2

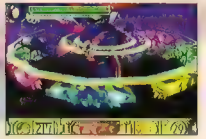


Agora acerte o cara nos cristais. Este raio é só pular

BOSS 3



Coloque de novo os carinhas nos canhões. Pule para os lados se ele começar a destruir as plataformas



Pule estes raios em sequência

Agora é só curtir uma animação com jeitão de Final Fantasy VII

fim

FLASHBACK

16 BITS

Por Baby Betinho

Em 92, MK veio ao mundo para ameaçar o reinado de Street Fighter II e dar início à grande guerra dos games

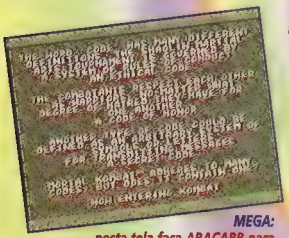
MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat detonou os outros games de luta quando chegou aos arcades. Com imagens digitalizadas dos personagens (como **Pit Fighter**, o primeiro jogo com personagens nesse estilo), muita violência e sangue suficiente pra fazer uma transfusão num gigante,

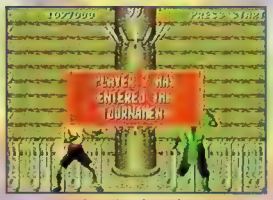
SNES: esse fatal da Sonya é um dos mais loucos, faça →→←←L

Mortal deixou vários brigões, incluindo o Baby aqui, embasbacados. De cara, a moçada caiu de boca nos fatalities dos sete lutadores da versão. Depois do sucesso nos fliperamas, Mega e SNes - os consoles do momento - ganharam versões do jogo. No Mega não há sangue, mas é possível jogar com sangue usando alguns códigos. No SNes, não tem sangue mesmo, não adianta nem fazer macumba. E, para completar, alguns fatalities foram modificados. Ainda assim, as conversões valem bons momentos de porrada. Fiquem de olho nas dicas!

MEGA: para lutar contra Reptile, derrote o inimigo nesta tela enquanto as sombras passam na lua. Você não pode ser atingido, usar soco ou defesa



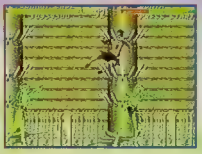
MEGA: nesta tela faça ABACABB para liberar o sangue no jogo



MEGA: quando estiver lutando contra Reptile, aperte Start no controle 2 para mudar a cor de Scorpion e Sub-Zero na tela de seleção

SNES: nesta versão alguns fatais foram modificados por não haver sangue. Com Sub-Zero, faça →↓→ X para ver a diferença

MEGA: nesta tela, faça ↓↑←←A→↓ para acionar o CHEAT ENABLE



MEGA: para lutar contra a coisa, faça o mesmo que na dica acima, só que quando estiver no endurance

SNES: o fatal de Raiden também foi modificado. Faça →→←←←X para conferir

NIKAE GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539

LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS
(ATACADO E VAREJO)

ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!
CADASTRE-SE E RECEBA
MENSALMENTE NOSSA TABELA

TEL./FAX (079) 211-4449 / (079) 211-7543 / (079) 982-8334

Todas as aventuras na sua tela

TILT'S

GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel. (011) 843 9021
TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 Tel. (011) 5583 3468
TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8 Tel. (011) 278 7956 / 278-7054 Ramal 338

VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS
32 X
Saturn
3DO
Master System
P.Station
Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes
PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Completa

•Chaveamento
•Transcodificação
•Consertos em geral
•Acessórios para arcade
•Vendas
•Troca

Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos
R. Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215
Fone (011) 224-9418

NINTENDO 64
O ANJINHO DOS GAMES
PlayStation
Nintendo
GAME OVER
SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX
Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

LOJÃO dos GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

Cadastre-se e receba mensalmente nossa tabela

TEL/FAX:(079)224-2715/(079)988-0325

No litoral de São Paulo, um programa com as últimas novidades, os lançamentos mais esperados, dicas, truques e macetes para você detonar todos os games.

mar games

Sábado - 11h30
Segunda - 12h00
Quinta - 16h30

TV MAR

FILIADA À REDE MANCHETE.

APRENDA COM AS FERAS !!

DESENHO QUADRINHOS ILUSTRAÇÃO

CURSO AVANÇADO

HECTOR & ROLLO

Matrículas abertas
Vagas limitadas
011-578.7163/66.6079
E-mail:hector@brworld.com.br

Para anunciar na

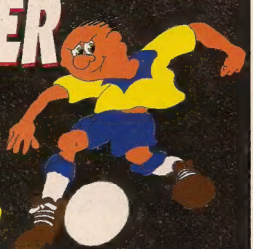
SUPER GAMEPOWER

ligue 816-5667,
Ramal 420

Aí é só DETONAR!!

Você vai detonar!

SUPER GAMEPOWER



NO INTERVALO DOS JOGOS DO BRASIL, DETONE COM A SGP!

QUAKE PARA NINTENDO 64 ATÉ O FINAL!!

ESPECIAL: GUIA PARA ACOMPANHAR A COPA NA TV E NA INTERNET

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 49

NBA in the Zone '98, Quake, Chameleon Twist (**Nintendo 64**), Azel Panzer Dragoon RPG, Rampage, (**Saturn**), Resident Evil 2, Gex, X-Men vs. Street Fighter ED (**P.Station**), Noon (**32 bits**), Marvel vs. Capcom (**arcade**), Blazing Star (**Neo Geo**), Fifa Soccer '98 (**SNes**), Yuyu Hakusho (**Mega**), Riven (**PC**)

EDIÇÃO 46

Lamborghini, Diddy Kong Racing (**Nintendo 64**),X-Men vs. Street, Sonic R, The Lost World (**Saturn**), MDK, SW: Master of Terãs Käsi, Tomb Raider II (**P.Station**), Croc, Puyo Puyo Sun (**32 bits**), Mortal Kombat 4 (**arcade**), Timon & Pumbaa (**SNes**), International SS Soccer (**Mega**), X-Men (**Master**)

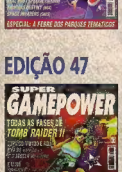
EDIÇÃO 48

Dual Heroes, Yoshi's Story, Fighters Destiny, (**Nintendo 64**), D.J. Wars, Real Bout Special, Side Pocket 3 (**Saturn**), Klonoa, Resident Evil 2, Crash Bandicoot 2, Gran Turismo, Chocobo's Mystery (**P.Station**), Marvel Vs. Capcom, The Last Blade (**arcade**), Space Invaders (**Snes**), Strider (**Mega**), Quake 2, F/A-18 korea (**PC**)

EDIÇÃO 45

Diddy Kong Racing, Duke Nukem, MK Mythologies, Golden Eye 001 (**Nintendo 64**), Samurai Shodown IV, Dead or Alive (**Saturn**), MK Mythologies, Nightmare Creatures, MDK (**P.Station**), MegaMan X4 (**32 bits**), MK4, Street III Second Impact, Pocket Fighter (**arcade**), Kirby's Dreamland 3 (**SNes**)

EDIÇÃO 47



Wild Choppers, Yoshi's Story, Fifa Soccer '98 (**Nintendo 64**), Quake, Sega Touring Car, Shining Force III, Sonic R (**Saturn**), Alundra, Master of Teras Kasi, Einhander, Tomb Raider 2 (**P.Station**), The Last Blade (**Neo Geo**), Samurai Shodown 64 (**Neo Geo 64**), Arkanoid (**Snes**), NFL 98 (**Mega**)

EDIÇÃO 44

Mace, The Dark Age, J-League Dynamite Soccer (**Nintendo64**), Rabbit, Virus (**Saturn**), Final Fantasy VII, Resident Evil Director's Cut, Cool Boarders, Colony Wars (**P.Station**), Street Fighter Collection (**32 bits**), Marvel vs. Street (arcade) King 97 (**Neo Geo**), Jungle Book (**Snes**), Lost World (**Mega**)

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER
ANO 4 - Nº 50 - MAIO DE 1998

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre, Spencer Stachi, André Oka (**jogos**) Maximilian Winter (**texto**)

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Fernando Porrino, Tauana Ramos Lima, Ana Henriette

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG

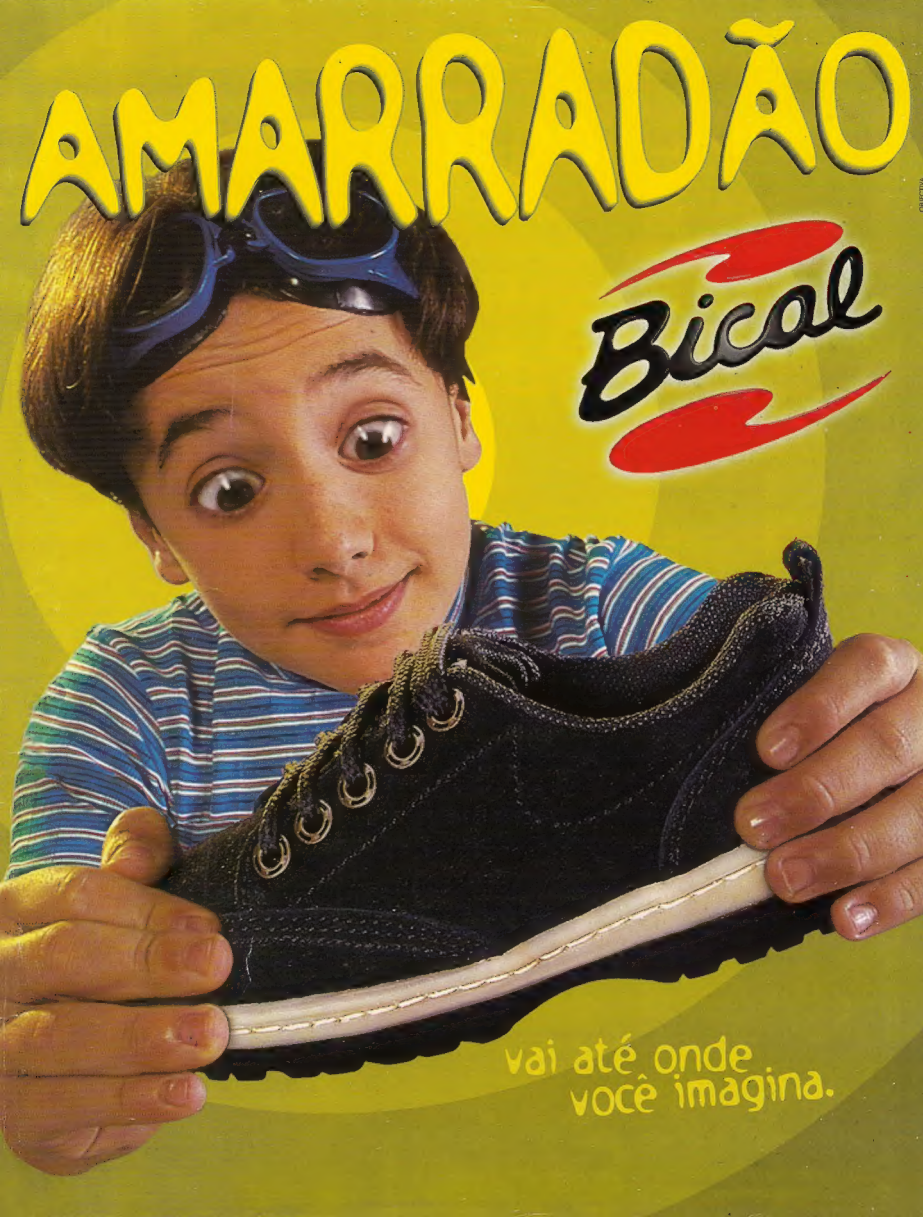
SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

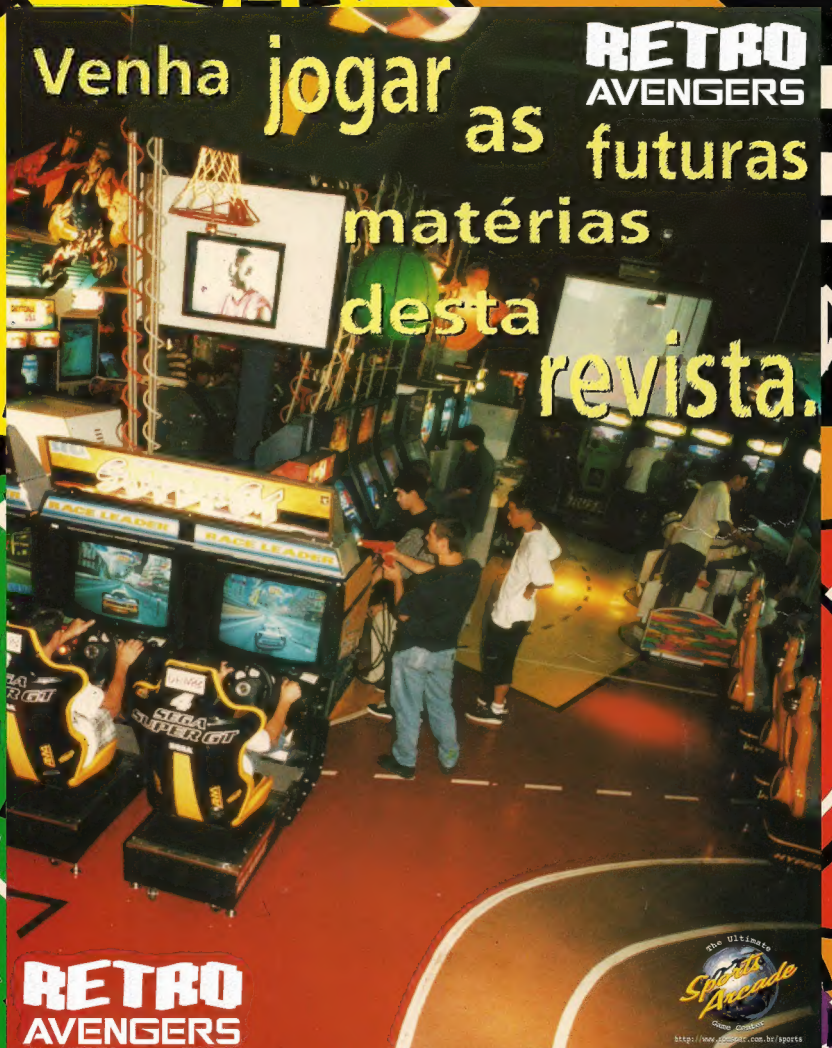
Números atrasados: as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A – Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 – Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868- 3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br ou ligue para a nossa Central de Atendimento.
O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S.Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraf, Lincyr e AD Graf. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A


AMARRADÃO
Bical
vai até onde
você imagina.



(São Paulo) Rua São Bento, 67 • Rua Marconi, 84 • Av. Paulista, 989 • Av. Paulista, 1405 • (Curitiba) Rua XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

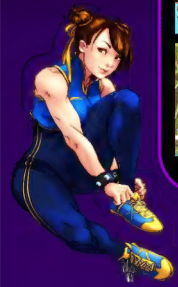
Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br